PS one PS2 XBOX

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

Nauja kaina 5,99 Lt prenumeratoriams

VA PlayStation

2003/12 (24)

NAUJAS KONKURSAS: Pagauk VA!

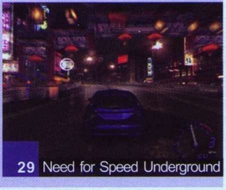
ISSN 1392-9534
9 771392 953007 12
UP Computer Group United Publishing

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

Turinys

Paštas, DUK	004
Naujienos	006
Iš dirbtuvių	012
Mafia	
Final Fantasy X-2	
Tema: Party games	017
Mėnesio žaidimas	029
Need for Speed Underground	
SSX 3	
Recenzijos	040
True Crime: Streets of LA	
Jak 2: Renegade	
Tony Hawk's Underground	
Harry Potter Quidditch World Cup	
Motocross Mania 2	
Teenage Mutant Ninja Turtles	
Klasika	045
Grandia 2	
Irgi žaidimai	058
Naujienos	
Blackthorne	
Mario Kart: Double Dash!!	
Oddworld: Munch's Oddysee	
Patarimai	063
PSone kodai	
Alone In The Dark: The New Nightmare	
PS2 kodai	
Game over	072

18 Party Games


29 Need for Speed Underground

Sveiki,

Pastarieji pora mėnesių pasauliui ir Lietuvai atnešė kalnus negandų. Net nesigilinant į smulkmenas ir nelabai domintis pasaulio naujienomis akivaizdžiai matoma, kad mūsų planetai atėjo labai keistas metas. Klaidos, įsivėlusios Olandijos mokslininkų pranašystėse apie Saulės sprogimą, tikrų sprogimų banga Turkijoje, Irake ir Rusijoje, perversmas Gruzijoje ir ganėtinai rimti skandalai mūsų gimtoje šalyje. Vieni šių įvykių gali būti paaiškinti, kiti kelia nuostabą (yra žmonių, kurie dėl visko kaltina kažkokias mistines Saulės dėmes) ir nuojautą, kad vyksta kažkas didžiai negero. Ir tai prieš pačias Kalėdas!

Keisčiausia, kad prasidėjus adventui (nevadinu savęs tikru kataliku, bet esu pratęs, kad prieškalėdinis šventinis laikotarpis būna ganėtinai ramus:), šie įvykiai nė nemano atvėsti, o įtampa tik auga... Kodėl aš apie tai? Nežinau. Bet sutinku su jumis, kad mūsų žurnalas ne vieta politikavimui. Prabilau apie šiuos įvykius todėl, kad žaidimų pasaulyje irgi užvirė gan keista košė. Pradėkime nuo to, kad paklaikusi haitiečių minia padavė GTA kūrėjus teisman. Susigalvojo pretekstą (neva žaidimas diskriminuoja jų tautos atstovus, gyvenančius JAV), ir pirmyn bylinėtis. Juokinga? Mums irgi, nors šiuo atveju nėra nieko nuostabaus dėl dviejų dalykų. Pirma, JAV labai madinga kelti įvairias beprasmiškas bylas. Antra, neseniai parduotuvėse pasirodė GTA III ir GTA Vice City rinkinys, kuriam galbūt reikia reklamos... Teismas šiuo konkrečiu atveju gera reklama :). Taigi Saulės dėmės greičiausiai čia niekuo dėtos. Didesnį rūpestį kelia VU Games pokštai. Ši kompanija jau senai balansuoja ant „nesiseka" ir „labai nesiseka" ribos, ir, ko gero, tai pastumėjo ją įvairioms kvailystėms... Tai gali pajusti tiek konsolių, tiek PC vartotojai, mat tokie žaidimai, kaip Judge Dredd, Mace Griffin: Bounty Hunter ar Contract J.A.C.K, pasirodę per pastaruosius du mėnesius, tiesiog neras sau vietos žaidėjų „norėčiau nusipirkti" sąrašuose. Svarbiausia tai, kad įdėjus laiko ir pastangų šie žaidimai galėjo būti geri, tačiau nežinomi veiksniai tiesiog neleidžia VU Games padaryti gero žaidimo. Dar keisčiau atrodo tai, kad finansinėse ataskaitose nuolat neigiamai linksniuojama kompanija jau dabar anonsuoja 2005 metų žaidimus... Kur skubi, VU? Pikčiausia šioje situacijoje yra tai, kad VU savo blogais šiandienos darbais gali visiškai prarasti žaidėjų pasitikėjimą, ir net baisu pagalvoti, kas gali atsitikti su vis dar teikiančiais vilties žaidimais. Kalbu apie Starcraft: Ghost, The Fast and The Furiuos bei Fallout: the Brotherhood of Steel. Beje, su paskutiniuoju dirbanti Interplay tik ką uždarė Black Isle Games studija. Tai išties stebina, mat ši studija AK savininkų buvo garbinama kaip RPG kūrėjų šventovė, ir še tau, jos nebėra. Mums Black Isle buvo pažįstama iš geresnio nei vidutiniško slasher žanro atstovo Baldurs Gate: Dark Alliance. Beje, Black Isle dirbo su šio žaidimo tęsiniu (išleisti buvo numatyta pirmąjį 2004 metų ketvirtį), koks likimas laukia Dark Alliance 2 dabar, ir kas kurs jį toliau (jei tik jis bus kuriamas), kol kas dar neaišku.

Diugu bent tai, kad kiti žaidimų verslo gigantai jaučiasi kiek geriau, ypač EA Games. Neabejotini žaidimų rinkos lyderiai prieš pat Kalėdas pamalonino mus net keliais nepakartojamais žaidimais. Ilgai lauktas ir prieštaringai vertinamas NFSU, ko gero, puikiausias ekstremalaus sporto atstovas SSX 3, nauja Medal of Honor dalis (apie kurią kol kas mes — nė šnipšt :), karas dar nelaimėtas, laukite kito numerio), originalusis Hario Poterio Kvidičas ir daugelis kitų. Tai, kad EA tapo neabejotinu lyderiu, byloja ir žaidimų TOP dešimt... Na, pripažinkime, juk išties retai matome tokį vaizdelį... Pirmos keturios vietos priklauso vienai kompanijai! Išties keista metų pabaiga...

Vis dėlto tikėkimės, kad tiek VU Games, tiek mūsų šalies politikai sugebės išspręsti savo problemas dar iki šių metų galo. Tikėkimės, kad EA Games neužmigs ant laurų ir toliau aktyviai kels žaidimų kokybės kartelę. Tikėkimės, kad šiemet atsigavusi ir tikrai daug malonių staigmenų pateikusi Ubi Soft neišsikvėps ir kitąmet nudžiugins mus tokiais pat kokybiškais produktais, tikėkimės, kad kitąmet Sony prikeps pakankamai gerų žaidimų antrai pasaulio pusei :). Tikėkimės, kad briedis Rudolfas, kurį saulės nuotraukose vakar įžiūrėjo kažkoks mokslininkas, yra geras ženklas...

O kol kas ramių jums Šventų Kalėdų, ir žaismingų Naujų...

ARTOJAS

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas
	1	

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo saraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Linas Krapavickas
Redaktorius: Artūras Rumiancevas
Stilistė: Živilė Jokubauskienė
Dizaineriai–maketuotojai: A.Aleksandravičius, A.Rumiancevas

Redakcija: Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Ričardas Jaščemskas, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392–9534
Spausdino II „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT–2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 394.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.

− Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
− Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
− Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi“ atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
72
9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

VA PAŠTAS

Rubriką „mėnesio laiškas“ remia *Electronic Arts*

Sveiki,
nusprendžiau parašyti jums laišką. Rašau todėl, kad noriu išreikšti savo mintis. Na, tai ką, pradėsiu... Kiekvieną kartą nusipirkęs žurnalą perskaitau mėnesio laišką. Ir kartais sunerimstu. Kas dedasi! Perskaitęs Džoistiko laišką atsiminiau — ir man taip buvo. Na, panašiai. Atsiranda toks jausmas: nusiperki konsolę, paskui žaidimą. Iš pradžių atrodo, kad žaidimas pats geriausias ir vienintelis. Bet paskui... Paskui žaidimas nusibosta, norisi naujo. Nusiperki naują, ir tas nusibosta. Vėliau žaidimų norisi vis daugiau ir daugiau. Bet aš nuo šios ligos išsigydžiau. Ir džiaugiuosi!
Ryčka: Mes irgi džiaugiamės už tave :). Jokia „priklausomybė“ nuo žaidimų nėra pateisinama.
O dabar apie kitus laiškus. Na, ką, Venom'e. Perskaitęs laišką pamačiau, kad mėgsti muštynes. Aš taip pat jas mėgstu, tik gaila, kad 3D žanrą. Bet ir į 2D žiūriu atlaidžiau, nei anksčiau. Atsimenu vieną vaikystės nutikimą. Draugas pasikvietė pažaisti „kompu“. Sakė, žaisim muštynes. Sutikau. Po kiek laiko paaiškėjo, kad tai 2D muštynės. Sakau jam, kokį š... čia žaidi, nesąmonė! Nežaidžiau, o tik žiūrėjau, kaip jis žaidžia. Bet dabar viską supratau. Tikrai, Venom'as išleido nors ir mažą, silpną 2D muštynių meilę iš širdies, bet užtat ryškią! Einu, atsiprašysiu draugo...
Ir dar apie tą keistuolį Rolandą ir sumautą „Def Jam Vendetta“. Kai perskaičiau jo laišką, pastebėjau, kad jam tas žaidimas patinka, kad jis geras. Bet kai perskaičiau, kad visi kiti „snukiadaužiai“, palyginus su „Def'u“, tėra blondinių pasikeitimas antausiais, supykau. Net senolis Tekken 4 už jį daug geresnis. Ką jau kalbėti apie Mortal Kombat: Deadly Alliance ar Soul Calibur 2. Def Jam Vendetta nenusipelno gulėti mano lentynoje. Def Jam Vendetta — kvailas žaidimas.
Ryčka: Na, kiek žmonių, tiek nuomonių. Tam juk ir žurnalas skirtas, kad galėtume jomis pasidalinti ir iš įvairių pusių įvertinti žaidimus. Kalbant apie Def Jam priešpastatymą kitiems muštynių žaidimams, pasakysiu tik tiek, kad skaičiukai šalia žaidimo pavadinimo vis dėlto daug reiškia. Tekken turi 5 serijas, Mortal Kombat — 6-as, Virtual Fighter — 4-as, Soul Calibur nors ir dvi, tačiau kokias nepaprastas! Tai tikrai parodo žaidimų kokybę ir populiarumą. Kai prie Def Jam išvysime kokį nors skaičiuką, bus galima jį tiesiogiai priešpastatyti šioms serijoms. Kol kas jų net negalima lyginti, Def Jam tai tiesiog šviežias ir puikus naujas bandymas į muštynių žanrą pažiūrėti kitu kampu.

Nightmare.

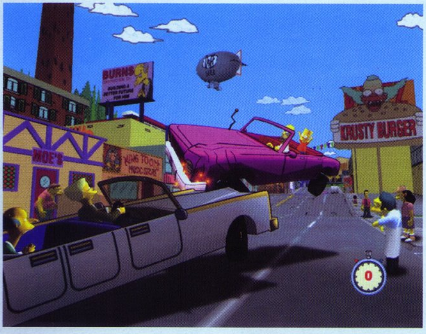
Sveiki,
negalėjau sėdėti ramiai rankų sudėjęs po to, kai perskaičiau pagalbos prašančio Džoistiko laišką.
Manau, daugelis pritars, kad panašių „geimerių“ yra ir bus. Deja, tai neišvengiama. Kodėl? Na, dažniausiu atveju visi padorų amžių perkopę „geimeriai“ nuo to ir pradėdavo (neslėpsiu, man buvo tas pats).
Ryčka: Hmm, įdomu, kas yra „padorus amžius“? :) Čia metais reikia skaičiuoti, nuveiktais darbais, ar kaip?
Ak, tie seni, geri prisiminimai. Žinoma, atrodė tartum Amerikos atradimas, nors viso labo tebuvo 8 bitų kompiuteris. Iki tol nematęs nieko panašaus, praradau laiko pojūtį ilgam. Viskas vyko dėl paprastos priežasties — žaidimų per akis, savo pasiekimo negalima išsaugoti, pereiti žaidimą iki galo nebuvo jokio poreikio.
Augant bitų dydžiui (8-16-32-128) suvokiau, kad naujausios technologijos, revoliuciniai sprendimai žaidimų srityje pakeitė mano požiūrį. Tapau labiau subrendusiu „geimeriu“, individu, kuris ieškos kažko išskirtinio, kažko, skirto savo „aš“, negaišdamas brangaus laiko žaidimui, kurio nenori žaisti, kad ir koks išgirtas jis būtų. Juk gyvenimas toks trumpas. Taigi nekvaršinkit sau galvos — visų žaidimų nepražaisite! Būkite savimi! Turėkite savo skonį.
Ryčka: Čia tiktų viena auksinių frazių: „Neskaitykite gerų knygų, joms neužteks gyvenimo. Skaitykite tik labai geras knygas“. Ko gero, tą patį galima pasakyti ir apie žaidimus ;).
Taip, kurį laiką apgailestavau dėl to, jog man nesisekė mokslai, tiesa, nesisekė ir prieš tampant „geimeriu“. Liūdna, bet taip jau atsitiko, kad žaidimuose suradau naują savo pašaukimą — žaisti. Žaisti geriausiai!
Ir man sekasi. Noriu pasakyti — nereikia slopinti savo gabumų mokslo srityje, nedarykite to, dėl ko vėliau gailėsitės. Labai gailiuosi, kad nebaigiau vidurinės laiku, bet...
Yra vienas dalykas, kurio norėčiau paprašyti visų skaitytojų — gal pamirškim tas įžeidžiamas frazes — narkomanas, narkotikas ir pan. Jos nedera prie bendro mūsų vaizdo. Vartokime žodį — persistengiame.
Džiugu matyti, kad autoriai nesėdi vien prie straipsnių, o siekia padėti „nuklydusioms sieloms“. Ačiū Artojui.
Dėl pavydo, kurį minėjo Džoistikas, aš turiu kiek kitokią nei Artojas nuomonę. Pavydas turi būti sveikas, normalus, sukeliantis norą siekti geresnio paties savęs. Gaila, bet tai tiesa. Nežinia, kada bus vertinami originalūs (licencijuoti) produktai, deja, kol kas pirmą vietą užima piratų siūloma pigi ir ne visada kokybiška prekė. Gaila, bet tenka pripažinti, jog nedaugelis gali sau leisti originalų DVD žaidimą.
O gaila, nes pinigai jų verti, pirmiausia dėl to, kad tai jūsų vertas produktas. Įsigijęs originalų „Devil May Cry“ nesigailiu iki šiol. Jausmas žaidžiant žaidimą, kuris tavęs niekada nenuvils — tiesiog neaprašomas. Tai reikia patirti pačiam. Deja, turiu pripažinti, jog tai kol kas vienintelis mano žaidimas (originalus).
Brangu... (ypač žmogui, neturinčiam darbo). Beje, apie klaidą, kurią daro „geimeriai“, žaidžiantys piratinius žaidimus (ji akivaizdi tik žaidusiems abiejų rūšių produktus). „Geimeriai“ dabar dažniausiai įsigyja mažiausiai du žaidimus, kuriuos iš eilės pereiti atskirai nekyla dilema. Pažaidę vieną, jie puola prie kito ir t. t. Rezultatas — neužtenka kantrybės pereiti ankstesnius žaidimus atsiradus naujiems. Ar tokiu atveju pagalvojate, kiek žaidimų „pažaidžiate“ vieną dieną — 5, 6...?
Ilgainiui žaidimo „magija“ išblėsta, „geimeris“ įsijaučia į naują kasdienybę ir praranda didelę dalį malonumo. Gaila. Tikiuosi, kažkas pagaus esmę, pažiūrės į save, taps geresnis „geimeris“.
O dėl merginos, žaidžiančios žaidimus... Manau, tai daugelio „geimerių“ svajonė. (Mano taip pat!)

Nuodus laistė Venom.

SEGA KELIA BYLĄ EA!!!

Pranešime *Reuters* naujienų agentūrai Amerikos SEGA paskelbė apie savo ketinimus iškelti bylą EA ir *Fox Interactive*, tvirtindama, kad *The Simpsons: Road Rage* pažeidžia jų patento suteikiamas teises į *Crazy Taxi*. Byloje kaltinami *Fox Filmed Entertainment*, *Fox Interactive Group Inc.* skyrius; *Fox Interactive*, buvęs *Fox* žaidimų padalinys, dabar kontroliuojamas *Vivendi Universal*; *Radical Entertainment* žaidimų kūrėjai ir *Electronic Arts*.

SEGA turi JAV patentą, žinomą kaip 138 patentą dėl *Crazy Taxi*, garantuojantį teises surinkti keleivius ir greitai pristatyti juos į vietą, tuo pat metu demonstruojant siaubingus vairavimo triukus. Ieškinyje teismo prašoma nedelsiant sustabdyti *The Simpsons: Road Rage* pardavimą arba importą, artėjančius prie milijono kopijų ribos, ir išimti iš prekybos visas šiuo metu prekyvietėse esančias žaidimo kopijas.



SONIC POPULIARESNIS UŽ LARA, PAC-MAN IR VICE CITY

ELSPA, Pramogų ir poilsio programinės įrangos leidėjų asociacija, paskelbė unikalios apklausos, vykusios Jungtinėje Karalystėje, rezultatus. Apklausa buvo siekiama išaiškinti 30 populiariausių pastarųjų 30-ies metų žaidimų. Penki populiariausi žaidėjų išrinkti žaidimai yra: *Sonic the Hedgehog, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Pac-Man, Tomb Raider* ir *Space Invaders*.

Yuji Naka, *Sonic the Hedgehog* kūrėjas, *SonicTeam/SEGA*, komentavo: „Man labai malonu ir be galo didžiuojuosi, kad *Sonic the Hedghog* buvo išrinktas populiariausiu žaidimu per paskutinius 30 metų, ypač dėl tokios didelės konkurencijos. *Sonic* ir aš labai norėtume padėkoti puikiems žaidimų mėgėjams, balsavusiems už mus. Aš tikiuosi ir toliau kurti žaidimus, kuriuos visi mėgs per amžius".

Roger Bennett, generalinis ELSPA direktorius, pasakė: „Mes norėjome išsiaiškinti, ką žmonės, žaidžiantys videožaidimus, laiko geriausiais paskutinių trisdešimties metų žaidimais. Ne tokiais, kurie, jūsų manymu, yra labai intelektualūs, bet tokiais, kurie paliete jūsų širdį ir susuko vidurius kovojant dėl valdžios arba dideliu greičiu lekiant finišo linijos link".

Geriausių pastarųjų trisdešimties metų žaidimų trisdešimtukas, išrinktas Jungtinės Karalystės žaidėjų:

01 1991 Sonic the Hedgehog
02 1998 The Legend of Zelda : Ocarina of Time
03 1983 Pac-Man
04 1996 Tomb Raider (Lara Croft)
05 1980 Space Invaders
06 1997 Final Fantasy VII
07 1985 Elite
08 1985 Super Mario
09 1998 Half-Life
10 2002 GTA: Vice City
11 1993 Doom
12 1987 Tetris
13 2001 Halo
14 1997 Goldeneye
15 2001 Grand Theft Auto III
16 1999 Final Fantasy VI
17 1992 Super Mario Kart
18 1990 Super Mario World
19 1998 Metal Gear Solid
20 1996 Resident Evil
21 1988 Street Fighter
22 2001 Gran Tourismo 3
23 1992 Championship Manager
24 2000 The Sims
25 1996 Quake
26 2000 Shenmue
27 1990 Lemmings
28 1983 Manic Miner
29 1999 Medal of Honor
30 1981 Asteroids

BANDAI ATSISAKO TECHNINĖS ĮRANGOS

Bandai daugiau nebegamins techninės įrangos videožaidimams. Tokią naujieną pranešė Takeo Takatsu, *Bandai Corporation* prezidentas. Takatsu paaiškino, kad kompanijos konsolė *Pippin ATMARK* ir žaidimų platforma *WonderSwan* nesukėlė pakankamo vartotojų susidomėjimo, kad projektai būtų tęsiami. Ateityje *Bandai* kurs tik žaidimų programinę įrangą. „Mes vienodai bendrausime su visais techninės įrangos gamintojais, neišskirdami *Nintendo*", — pasakė Takatsu, komentuodamas kompanijos santykius su naujuoju akcijų savininku. Kompanija taip pat svarsto galimybes leisti žaidimus *Xbox* konsolėms, jei jų pardavimai Japonijoje didės.

SUKURKITE ŽAIDIMĄ EYETOY: PLAY 2

Ar kada nors norėjote sukurti videožaidimą? Arba gal yra tekę žaisti apdovanojimų pelniusį *EyeToy: Play* ir svarstyti šaunaus mini žaidimo fantastinę idėją? Na, ką gi, turite galimybę kaip tik tai padaryti, ir kitame *Eye Toy: Play* rinkinyje pamatyti, kaip įgyvendinama jūsų idėja!

Prisiregistravę uk.playstation.com galite parsisiųsti kūrimo šabloną ir pagal kelis mažus kūrimo kriterijus (pvz.: kameros panaudojimas!) galėsite sukurti jūsų „EyeToy: Play" mini žaidimą. Išsiųskite savo kūrinį į PlayStation.com elektroniniu arba paprastu paštu iki 2004 sausio 6-os ir jį įvertins *EyeToy* kūrėjai. Asmuo, atsiuntęs geriausią idėją, *EyeToy* komandos nuomone, laimės fantastiškų Sony gėrybių, tarp jų ir LCD TV su namų kino sistema, o dešimt geriausiųjų gaus po *EyeToy®: Groove* kopiją.

Tačiau tai ne viskas. Geriausią idėją apdoros *EyeToy* komanda ir įtrauks į *EyeToy: Play 2*, kuris turėtų pasirodyti 2004-ųjų paskutiniame ketvirtyje. Jei būsite tas laimingasis, kurio kūrinys bus panaudotas *EyeToy: Play 2*, turėsite galimybę apsilankyti studijose ir pamatyti, kaip apdorojamas ir plėtojamas jūsų mini žaidimas.

PS3 VAIZDAI UŽPLŪSTA INTERNETĄ

Meniškai pavaizduotos *Sony* naujos kartos konsolės *PlayStation 3* paveiksle, platinamame internetu, demonstruojama žvilganti sidabrinės spalvos platforma su DVD diskų „kišene".

Kas tai, ankstyvas žvilgtelėjimas į pramogų konsolių ateitį? Mes drįstume suabejoti, kadangi nors ir nežinome šio paveikslo kilmės, nepanašu, jog jį oficialiai išleido *Sony* — ne taip, kaip praėjusio mėnesio PSP atvaizdus, kuriuos pateikė SCE bosas Kenas Kutaragi. Iš tiesų aukštą padėtį *Sony* užimantis šaltinis patvirtino, kad niekada nėra matęs paveiksle pateikto dizaino — nors ir pripažino, jog tai „galėtų būti kažkas, ką pagamino Japonijoje ir mums neparodė", tačiau tvirtino, kad labai neįtikėtina, jog paveikslą išleido *Sony*.

Taigi viskas, ką mes žinome, yra labai gudrus ir gerai realizuotas natūralaus dydžio būsimos konsolės modelis, tikriausiai visai nepanašus į galutinį produktą. Nors atrodo jis šauniai.

SKUBĖDAMA SONY APKARPO PSX SPECIFIKACIJAS

Japonijoje *Sony* išleidžia PSX gruodžio 12 d., diena anksčiau nei tikėtasi, tačiau vartotojai turi apsieiti be kai kurių anksčiau reklamuotų specifikacijų.

Sony paskelbė, kad buvo skubinama PSX gamyba, norint spėti laiku ir prieš prasidedant prekybos sezonui atiduoti prietaisą į prekybą. O kol kompanija planuoja savininkams pasiūlyti programų atnaujinimus, mašina neturės kai kurių iš pradžių reklamuotų sugebėjimų.

Padaryti tokie PSX specifikacijų pakeitimai:
- HDD perrašymo į DVD greitis sumažintas nuo 24x iki 12x;
- nebus CD-R atkūrimo funkcijos;
- nebus DVD+RW atkūrimo funkcijos;
- nebus palaikomas MP3 bylų formatas;
- nebus palaikomi TIFF ir GIF bylų formatai;
- nebus palaikomas *Sony Cybershot movie* formatas.

Ir keisčiausia, TV pritaikymui PSX neturės antenos išėjimo, tad vartotojai, planuojantys naudoti ir TV, ir PSX, turės paskirstyti anteną. Be to, nors PSX turės vidinį *Ethernet* adapterį, jis nebus suderinamas su populiariąja *PlayStation tinklo* paslauga.

MX UNLEASHED

MX Unleashed yra greitai pasirodysiantis naujas MX žaidimas iš THQ ir kūrėjų *Rainbow Studios*. Žaidimas kiek nutols nuo ankstesnių šio žanro THQ žaidimų dėl unikalaus *Rainbow Studios* požiūrio. Naujovių suteiks idėjos, kūrėjų atsineštos iš *Splashdown* ir *ATV Offroad Fury* serijų.

MX Unleashed rasime 23 licencijuotus lenktynininkus, daugiau nei 40 trasų ir per 20 motociklų. Bus galima susikurti ir savo lenktynininką bei pasirinkti keletą skirtingų transporto priemonių laisvo važiavimo režime. Laisvame važiavime bus galima rinktis iš keturių žaidimo tipų: smūgiai, serijos, triukų varžybos ir mašinų lenktynės. Smūgiuose reikės naudoti specifinius šuolių taškus ir nusileisti nutaikytoje vietovėje. Įvaldę nutaikytus šuolius, galėsite bandyti serijas, kur reikės įvykdyti tam tikrą smūgių eilę. Triukų varžybose, be abejo, reikės atlikti kuo įspūdingesnius triukus. Mašinų lenktynės, ko gero, bus pats netikėčiausias dalykas MX žaidime. Čia lenktyniausite su tokiais aparatais, kaip didžiuliai sunkvežimiai ir lėktuvai. Laimėję varžybas šiomis transporto priemonėmis galėsite pasivažinėti laisvo važiavimo režimuose. Hmm, lėktuvas kaskadinių motociklų trasoje... Įdomu.

Trasos bus išdėstytos penkiuose pagrindiniuose pasauliuose. Žadamas aukštas detalumas ir įspūdingi vaizdai. *MX Unleashed* turės plačias vietoves ir nestokos humoro. Lenktyniaujant aplinkui bus išstatyti reklaminiai skydai su sąmojingomis reklamomis. Taip pat trasose netrūks įvairių struktūrų bei kitų transporto priemonių, su kuriomis galėsite sąveikauti. Nuvažiavę į pažymėtas vietoves, galėsite prieiti prie keturių lenktynių tipų, panašiai kaip tai vyksta SSX 3 žaidime. Taip pat galėsite kiek norite eksperimentuoti su triukais ir šuoliais. Vienoje vietoje bus galima netgi įšokti į skrendantį oro balioną ir apžvalgyti vietovę iš oro.

MX Unleashed turėtų išties pasiūlyti gan nemažos įvairovės žaidėjams ir sudominti ne tik MX serijos fanus. Žaidimas turi pasirodyti kitų metų pradžioje.

STAR WARS: BATTLEFRONT ARTĖJA

LucasArts praneša, kad šiuo metu dirba prie naujojo *Star Wars* žaidimo, kuris turėtų pasirodyti kitų metų pirmoje pusėje.

Kol kas žaidimas vadinasi *Star Wars: Battlefront*, tačiau jis gali ir keistis. Kaip pranešama, žaidimas bus labai panašus į *Battlefield 1942* kovas, tik perkeltas į kosmosą.

TERMINATOR 3 REDEMPTION

Atari patvirtino, kad žaidimas *Terminator 3* ateina ir į PS2 bei *Xbox* pasaulius. Tik vadinsis jis ne *Terminator 3: Rise of the Machines*, o *Terminator 3: Redemption*. Nenuostabu, kad tiek pagrindinio žaidimo veikėjo išvaizda, tiek jo balsas bus labai panašūs į patys žinot, kokio Arnoldo:)

Jokios oficialios informacijos apie patį žaidimą nėra paskelbta, tačiau jau kalbama apie jo išleidimo datą — kitų metų gegužės mėnesį.

ŠNIPŲ MEDŽIOTOJAS 2

Spyhunter 2 bebaigiНėjamas ir netrukus galėsime gelbėti pasaulį nuo globalios teroristų grupės *Nostra*. Žaidimas pasiūlys naują, ypač galingą ir įvairiai derinamą mašiną *G-8155 Interceptor*, kurią galima transformuoti į tokius aparatus, kaip visureigis ir sniego automobilis. Be to, žaidime bus tobulinama gynybinė ir puolimo ginkluotė. Į teroristų gaudymą įsivels ir nauja paslaptinga seksuali agentė.

Veiksmas vyks 16-oje intensyvių lygių, išmėtytų po keturis didžiulius regionus. Kiekvienas regionas bus dinamiškas ir interaktyvus, žaidėjai galės patys rinktis važiavimo kelius ir persekioti bei kovoti su teroristais.

Be antrojo žaidimo, *Spyhunter* išvysime ir kino filme. Jau pasirašytos sutartys su *Universal Pictures* bei imtynininku The Rock, kuris vaidins pagrindinį veikėją Aleką Sektsą. Filmas bus pradėtas kurti tik ateinančią vasarą, o pasirodys dar po metų, 2005-aisiais.

FATAL FRAME 2: CRIMSON BUTTLERFLY

Fatal Frame yra vienas tų žaidimų, kurie labai mėgstami ir gerbiami jo fanų, tačiau nėra žinomi kitiems žaidėjams, niekad nebandžiusiems su juo susidurti. Deja, nežinantys šio žaidimo daug praranda, nes tai vienas geriausių ir labiausiai sukrečiančių _survival horror_ žaidimų. Netrukus _Tecmo_ suteiks jums antrą šansą pasinerti į paslaptingą ir tamsų vaiduoklių pasaulį tik PS2 platformai skirtame žaidimo tęsinyje _Fatal Frame 2_

Žaidėjai, nepažinę pirmojo *Fatal Frame*, nejaus diskomforto antrajame žaidime, nes čia pasakojama istorija vyksta 30 metų anksčiau nei originaliame žaidime. Dvynės Mio ir Mayu keliauja į kaimą, kurį nuolat lankydavo būdamos mažos. Miške gaudydamos paslaptingą raudoną drugelį, jos patenka į paliktą kaimelį, kuriame seniau vyko baisūs ritualai su dvynėmis. Valdydami Mio tyrinėsite kaimelį su keistu fotoaparatu, kuriuo galima naikinti siaubo apraiškas, gyvenčias šioje vietovėje. Piktosios dvasios siekia pavergti telepatinių galių turinčią Mio seserį ir priversti ją atgaivinti senąjį ritualą, kuriame viena sesuo turi nužudyti kitą.

Fatal Frame 2 grafika žada smarkiai patobulėti ir būti dar nuostabesnė nei pirmojo žaidimo. Aplinkos labai detalios, o pusiau permatomi priešai tiesiog kraupūs. Vaiduokliai dar baisesni, nei buvo pirmame žaidime, ir tikrai neleis ilgai užmigti ilgomis naktimis. Žaidimas iš kitų išsiskiria ir savo vietovėmis. Čia klajosime ne kokiame moderniame mieste ar laboratorijose, o senuose japoniškuose dvaruose ir kaimeliuose.

Žaidimas tekės panašia vaga, kaip ir pirmasis *Fatal Frame*. Keliaudami skyriais metodiškai tyrinėsime kambarius, spręsime galvosūkius ir naikinsime vaiduoklius. Aplinkos bus labai erdvios, nes turėsite ištyrinėti visą kaimelį, o galvosūkiai kis nuo laiko užduočių iki kameros panaudojimo įvairiom slaptavietėm atskleisti mįslių. Atidūs ir bebaimiai žaidėjai galės prieiti prie papildomų skyrių, neįtrauktų į pagrindinį siužetą, sutieksiančių daugiau informacijos apie žaidimo istoriją. Kova išliks tokia pati: tiesiog persijungsite į pirmojo asmens vaizdą, nutaikysite taikinį į priešininką ir jį nufotografuosite. Ilgiau taikantis žalos vaiduokliams suteiksite daugiau. Įdomu tai, kad persijungus į pirmojo asmens vaizdą, žaidimo atmosfera taip pat pakis ir taps labiau klaustrofobinė.

NAUJIEJI PLAYSTATION 2 SUPER ROBOTAI

Banpresto ruošiasi išleisti naują *Super Robot* žaidimą *PlayStation 2* konsolei. Tai bus jau 32 šios frančizės žaidimas, šį kartą jis vadinsis *Super Robot Taisen MX. Super Robots* yra garsūs tuo, kad tai pirmieji anime stiliaus robotai.

Kol kas jokių smulkmenų apie *Super Robot Taisen MX* nėra žinoma, tačiau pranešama, kad šis žaidimas pilnai išnaudos visas *PlayStation* grafikos galimybes. Žaidimas turėtų pasirodyti 2004 kovą.

THQ RUOŠIASI BAUSTI PS2 IR XBOX

Kaip pranešė THQ, šiuo metu jie dirba prie žaidimo The Punisher PlayStation 2 ir Xbox konsolėms. Kaip numatoma, žaidimas turėtų pasirodyti 2004 metų rudenį.

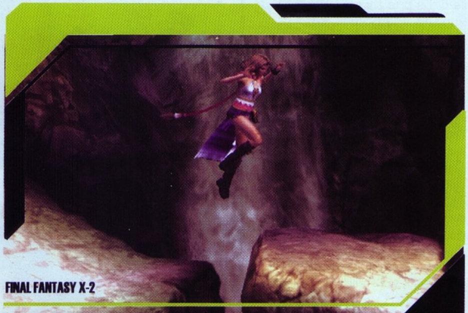
„Punisher, kaip veikėjas, tiesiog idealiai tinka videožaidimui", — sako Germaine Gioia, THQ viceprezidentas. Jam antrina ir The Marvel Univers prezidentas Tim Rothwell: „Šis žaidimas patenkins visus Punisher gerbėjus, taip pat turėtų pritraukti ir naujų gerbėjų, kurie galbūt ne tik pamėgs kompiuterinį šio veikėjo variantą, bet ir pasiims į rankas komiksinius jo nuotykius".

ATSKLEISTA FINAL FANTASY XII

Internete pasirodė pirmieji vaizdai ir informacija apie *Final Fantasy XII*. Džiugiausia naujiena ta, kad FFXII iš *online* pasaulio vėl sugrįš prie vieno žaidėjo. Žaidimo veiksmas vyks *fantasy* pasaulyje, kuriame be žmonių gyvena ir kitos rasės, o dangus pilnas skraidančių laivų. *Final Fantasy Tactics* režisierius ir vyriausias FFXII kūrėjas Yasumi Matsuno labai įtakojo žaidimo siužetą. Istorija vyksta Ivalice pasaulyje, panašiame į *FF Tactics* matytą šalį. Aplinkos paveikslėliai rodo, kad FF XII pasaulis bus sudarytas iš skirtingų vietovių: modernaus miesto, tropinių miškų, paplūdimių ir kitų įspūdingų aplinkų. Atrodo, šiame pasaulyje vyksta kažkoks karas, mat demonstruojama didžiulė karių armija, apsiginklavusi ietimis. Pagrindiniai FFXII veikėjai bus vaikinas Vanas ir mergina Aši.

MAFIA

ORGANIZUOTO NUSIKALSTAMUMO KLASIKA



FINAL FANTASY X-2

Grand Theft Auto: Vice City žaidimas naudoja tikrai gerą idėją. Jis grąžina GTA įsitvirtinusią frančizę į praeitį, taip suteikdamas žaidėjams naują skonį. O kas būtų, jei keliautume dar toliau, nei į 80-uosius? Ką išvystume, jei persikeltume, tarkim, 70 metų atgal, į sausojo įstatymo, didžiosios depresijos ir mafijozų laikus? Na, AK žaidėjai tą jau patyrė, dabar į tokią kelionę Illusion Softworks žada išleisti ir konsolių žaidėjus.

Žaidimas Mafia AK pasirodė dar prieš dvejus metus, tačiau perkėlimo į konsoles darbai ganėtinai prailgo. Na, bet jau liko nedaug laukti ir netrukus patys galėsime pakeliauti laiku ir atsidurti klasikinio mafijozo kailyje. Mafia pasakoja istoriją apie Tomį — eilinį taksistą, darbo pabaigoje paimantį pavežti keletą „įdomių" keleivių. Pasirodo, jie priklauso kriminalinei šeimai, o Tomis su tokiais prasidėti visai nenori. Tačiau kai priešiška gauja pradeda gaudyti patį Tomį, jam nieko kito nelieka, kaip kreiptis pagalbos pas savo „draugus" mafijozus. O juk visi žinome, kad už paslaugas reikia užmokėti, ypač mafijai. Taip Tomis įsivelia į organizuotų nusikaltimų pasaulį ir vairuodamas, šalindamas „kliūtis" ar atlikdamas kitas nešvarias užduotis atidirbinėja savo skolas.

Mafia AK savininkus nepaprastai sužavėjo tuo, kad įkėlė žaidėjus

į didelį to laikmečio miestą, kuriame galima laisvai klajoti, pasiūlė nemažai senovinių automobilių ir, be abejo, ginklų. Vieno žaidėjo režimas yra gan tiesinis, tenka tiesiog be pasirinkimo vykdyti vieną misiją po kitos, tačiau lieka nemažai laiko paprasčiausiai pasivažinėti po miestą ir savo nuožiūra kelti sumaištį :). Pačios misijos taip pat labai įdomios. Pavyzdžiui, vienoje Tomiui teks įsėlinti į sausakimšą viešbučio foje ir nužudyti šnipą. Kitoje tenka bėgti nuo policijos ir šokinėti nuo stogo ant stogo ieškant saugios vietos. O viena įspūdingiausių ir įsimintiniausių vietų nukels jus į fermą, kur griaudžiant griaustiniui dalyvausite labai rimtame susišaudyme. Džiugina tai, kad, rodos, visas miestas ir kitos žaidimo dalys puikiai perkeltos į konsoles. Kūrėjai tikrai atidžiai padirbėjo prie kiekvienos smulkiausios detalės, tad išvysime tokį pat puikų Mafia.

Tačiau ne viskas konsolėse bus klonuota nuo Mafia AK versijos. Vienas didžiausių nusiskundimų dėl originalaus žaidimo buvo tai, kad vairavimas, užimantis daugiau nei pusę žaidimo, per daug pasikliovė tikroviška fizika ir greičiu, taip žaidėjams sukeldamas nemažai sunkumų. Konsolių žaidėjams kūrėjai nusprendė kiek palengvinti dalią ir vairavimui suteikti labiau arkadinį jausmą. Tai tikrai turėtų padaryti žaidimą ne tokį bereikalingai varginantį, kai 20 minučių vairavimo misiją tenka vykdyti keturias valandas.

Mafia daugelio žaidėjų ir profesionalių žaidimų vertintojų buvo pripažintas vienu geriausiu tų metų AK žaidimu, tad tiesiog puiku, kad konsolių žaidėjai taip pat galės jį išbandyti. Įdomus siužetas, puikus balsų įgarsinimas, įtemptos veiksmo scenos ir gyvas 30-ųjų miestas turėtų įtraukti išties ilgam.

Kūrėjas	Illusion Softworks	Žanras	Veiksmo
Leidėjas	Take 2	Išleidimo data	2004-01-16

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

PIRMASIS FINAL FANTASY TĘSINYS

Final Fantasy X-2

Nors Final Fantasy X, pasirodęs prieš porą metų, buvo „dešimtasis" serijos žaidimas, iš tiesų nė vieno Final Fantasy žaidimo negalima vadinti tikrais tęsiniais. Žodyne „tęsinys" reiškia „literatūrinis, dramatinis ar kinematografinis darbas, kurio pasakojimas tęsia prieš tai buvusį darbą". Žinoma, dauguma Final Fantasy žaidimų dalijasi tais pačiais elementais, kaip Chochobo ar vyrukas, vardu Cid, tačiau pasauliai, veikėjai, pasakojimai, netgi žaidimo mechanika tarpusavyje yra nepriklausomi.

Final Fantasy X-2 tiesiogiai susietas su buvusia FFX serija. Veiksmas vyksta praėjus vieneriems metams po Junos kelionės nukauti Sin. Buvęs chaotiškas Spiros pasaulis galingai transformavosi ir dabar yra „Amžinosios Ramybės" periode. Tačiau nepaisant ramybės, Junos širdis yra tuščia, pasiilgusi prarastos meilės — Tiduso. Gavusi paslaptingą sferą su panašiu į mylimąjį vaizdu, kurį manė esant dingusį, Juna išsiruošia ieškoti atsakymo į šią paslaptį.

Kelionėje Junai teks susidurti ir su kitomis sferomis, kuriose slypi kiti nežinomi žmonėms vaizdai. Dabar sferos tapo labai svarbiu elementu ir daugelis kaip įmanydami stengiasi jas gauti. Laimei, Juna bus ne viena, jai padės dvi veikėjos: atėjusi iš praeito žaidimo Rikku

ir nauja gotikinio stiliaus mergina Paine. Visos trys veikėjos bus pristatytos pačioje žaidimo pradžioje, netipiškai, palyginus su FFX.

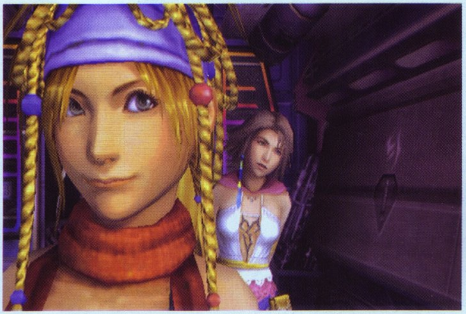
Vienas ryškiausių skirtumų nuo praėjusio žaidimo yra pakeista kovos sistema. FFX žaidime turėjote kiek tik norite laiko nuspręsti, kokia bus kita ataka, tačiau dabar kovos bus ryškiai pagreitintos. Monstrai nebelauks, kol jūs sugalvosite, ką daryti, ir nuolat jus atakuos. Sugrįžta ir ATB matuoklis, leisiantis atlikti galingas kombo atakas, čia vadinamas grandininėmis atakomis. Be to, kiekvienas veikėjas gali atlikti įvairias specialias atakas. Žodžiu, kovodami jausitės labiau kaip dalyviai, o ne žiūrovai.

Rimtas priedas FFX-2 žaidime yra ir galimybė keisti veikėjo klases. Ankstesnėse FF serijose įvairios klasės buvo pažymėtos specifinėmis klasei savybėmis. Žaidėjai seniai laukė, kol sugrįš ši galimybė, ir dabar jų norai pildosi. Klases ir atitinkamas herojų savybes pažymės skirtingi kostiumai. Jų žaidime bus tikrai daugiau, nei galite įsivaizduoti, ir keliaudami atrakinsite vis galingesnius kostiumus, garantuojančius naujas šaunias savybes. Be to, herojės su jais nepaprastai gražiai atrodo :).

Kitas dalykas, galintis kelti susirūpinimą kai kuriems fanams, yra naujojo žaidimo lengvabūdiškumas. X-2 tikrai nenukryps nuo Final Fantasy tradicijų ir geimplėjus liks dėkingai pažįstamas, tačiau istorija ir veikėjų bendravimas bus kiek kitoks. Čia didesnis dėmesys skirtas humorui nei kitose serijose. Žinoma, tai nereiškia, kad kūrėjai pamiršo įdėti būtinos RPG žaidimams dramos.

Be šių naujovių, pats judėjimas pirmyn žaidime irgi bus kitoks, nei esame pripratę. Nebeklajosime plačiame pasaulyje ieškodami kito nuotykio. Vietoje to skraidysime Al-Behd orlaiviu ir patys rinksimės, kurią Spiros vietą aplankyti. Kai kurios vietos bus pažymėtos kaip „aktyvios“, tai reikš, kad ten jūsų laukia kažkokia misija. Sekdami šiomis nuorodomis ir vykdydami misijas keliausite žaidimo siužetu.

Final Fantasy X-2 yra iš tiesų gera kūrėjų dovana fanams, ypač žinant tai, kad buvo paskelbta, jog „Final Fantasy X bus paskutinė vieno žaidėjo dalis, o visos kitos keliaus į online pasaulį“. Japonai jau spėjo pasidžiaugti šiuo darbu, o mums jo laukti liko visai nedaug.



Kūrėjas	Square Enix	Žanras	RPG
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2004-02-06

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas

PARTY GAMES

Pagaliau sulaukėme vieno smagiausių metų laikotarpių! Kalėdinis–naujametinis sezonas ir šiemet, reikia tikėtis, bus pilnas įvairių siurprizų ir šaunių vakarėlių. O ar žinote, kaip vakarėlius, kitaip tariant „tūsovkes", galima padaryti dar šaunesnius ir kietesnius, kad išsiskirtumėte iš kitų ir visus nustebintumėte? Taip taip, jūs atspėjote, pasinaudoti žaidimais. Pristatome „žaidimų „tūsovkėms" gidą pagal VA" ir tegul jūsų kalėdiniai–naujametiniai ir visi kiti vakarėliai būna smagūs, triukšmingi, pilni įspūdžių ir nepamirštami. LET THE PARTY BEGIN!!!

VAKARĖLIŲ TRIUKŠMAS

Taigi norite sukelti triukšmingą vakarėlį, kuris visiems dalyviams giliai įstrigtų atmintin, ar ne? Tai pasiekti galima įvairiais būdais, bet viena iš galimybių, padarysiančių jūsų „tūsą“ išskirtinį, gali būti žaidimai. Žinoma, prisiekusiems „geimeriams“ tai nuostabos gal ir nesukels, tačiau „atsitiktinius praeivius“ galima tikrai sužavėti vienu ar kitu žaidimu. Kadangi manau, jog vakarėliai turi būti linksmi, triukšmingi ir netgi kiek ekscentriški, aptarsiu keletą „parako“ prikimštų žaidimų.

ŠOKIAI, DAINOS, ESTRADA

Mano giliu įsitikinimu, joks vakarėlis negali apsieiti be muzikos. Tai yra esminis „tūso“ elementas, nuo kurio ir priklauso visa atmosfera ir dalyvių nuotaika. Galima, žinoma, klausytis tinkamai parinktų įrašų iš muzikinio centro, tačiau tam tikri *PlayStation* ir PS2 žaidimai pasiūlys ne tik šaunią muziką, bet ir įtrauks žmones į su ja susijusį veiksmą. Taip taip, kalbu apie šokių ir muzikinius *PlayStation* žaidimus, kurie, mano manymu, labiausiai ir tinka vakarėliams.

Šioje srityje nepralenkiami ir tiesiog nepamainomi yra *Konami* su savo *Dance Dance Revolution* serija. Šių žaidimų netrūksta nei pirmai, nei antrai *PlayStation* konsolei. Šio nepakartojamo žaidimo serijų išleista išties nemažai. *Psone* konsolė turi penkis DDR serijinius „miksus“ bei *Disney Mix*, *Konamix* ir *Euromix*, o PS2 — dvi DDRMAX dalis (greitai pasirodys septintasis „miksas“).

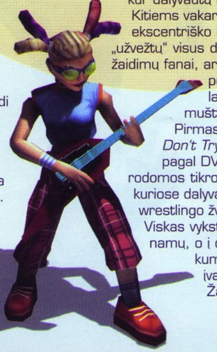
Dance Dance Revolution yra šokių žaidimas, atkeliavęs į namus tiesiai iš arkadų salonų (jei neįsivaizduojate, kaip tai atrodo — pasižiūrėkite prancūzų filmą *Wasabi* :)). Žaidimo metu reikia vykdyti ekrane rodomas nuorodas ant šokių kilimo. Už teisingai ir laiku pataikytas rodykles renkami taškai, taigi tai puiki galimybė surengti šokių turnyrą. Šokius, kaip ir priklauso, lydi labai smagi muzika. Pagrindą sudaro saldi techno-pop muzikėlė, tačiau paliečiamas ne vienas skirtingas šokių muzikos stilius. Šokti tenka pagal latino muziką, house, netgi reggae. Paprastai į DDR takelį būna įmaišyti keli populiarūs ir karšti hitai. Muzikos kiekiu žaidimai tikrai nesiskundžia, kiekvienoje serijoje būna mažiausiai 30 dainų. Vienintelis nepatogus dalykas dėl šių *Dance Dance Revolutions* žaidimų yra tas, kad šokių kilimą reikia užsakinėti. Nežinia kodėl, bet Lietuvoje šie kilimai dar nėra tiek populiarūs, kad jų galėtum rasti bet kurioje žaidimų parduotuvėje.

Be šokių svečius galima linksminti ir kitais muzikiniais žaidimais. Kalbu apie tokius darbus, kaip *Frequency* ar *Amplitude*. Tai tarsi veiksmo žaidimai, kurių pagrindas yra muzika. *Frequency* žaidime keliaudami tuneliu turite aktyvuoti skirtingas jo dalis, atitinkančias tam tikras muzikines partijas, pavyzdžiui, būgnus, vokalą, gitaras ir panašiai. Jei sėkmingai įveiksite vieną dalį, tunelis „išsivalys“, surinkta muzika pradės groti automatiškai, o jūs keliausite į kitą lygį. *Frequency* pasižymi išties rimta dainų kolekcija. Tarp 25 dainų patys iš gabaliukų dėliosite tokių įžymybių, kaip *BT*, *Crystal Method*, *Orbital*, *DJ Q-Bert*, *Powerman 5000*, *Paul Oakenfold* ir kitų dainas. *Frequency*, be abejo, galima žaisti ir keliems žaidėjams, taigi svečių įtraukimas į veiksmą ir smagi vakarėlio atmosfera garantuota.

Toks pat puikus, jei ne geresnis yra žaidimo tęsinys *Amplitude*. Čia tunelis pakeistas plokštuma, tačiau žaidimo esmė išlikusi tokia pati. Čia prikišta įvairių smulkių priedų, „power ups'ų“ ir kitų naudingų dalykų, tačiau geriausiai patobulintas yra multiplayer režimas. Dabar dėl naujo takelio dizaino nebereikia naudoti perskelto ekrano ir du žaidėjai kovoja dėl muzikinių takelių viename ekrane tuo pat metu.

Sukėliau aš muštynes...

Na, ne pačiame vakarėlyje, žinoma. Muštynių žaidimai — turbūt intensyviausias dalykas, ką galima būtų žaisti per vakarėlius. Tačiau, mano manymu, klasikinės „faitingo“ serijos labiau tiktų specialiai žaidimams rengiamoje „tusovkėje“, kur dalyvautų labiau prisiekę „geimeriai“. Kitiems vakarėliams reikėtų kažko labiau ekscentriško ir ne tokio sudėtingo, kas „užvežtų“ visus dalyvius, nesvarbu, ar jie žaidimų fanai, ar ne. Tam reikalui kaip tik ne per seniausiai pasirodė pora labai jau ekscentriškų muštynių žaidimų.



Pirmasis — *Backyard Wrestling: Don't Try This at Home*. Sukurtas pagal DVD diskų seriją, kurioje rodomos tikros nufilmuotos „imtynės“, kuriose dalyvauja ne profesionalios wrestlingo žvaigždės, o eiliniai piliečiai. Viskas vyksta tiesiog kiemuose prie namų, o į darbą leidžiami ne tik kumščiai, kojos, bet ir įvairiausi aplinkos daiktai. Žaidimas bando atkartoti visą šią beprotybę, tik čia dalyvauja ne paaugliai iš filmuotų muštynių, o įvairūs imtynininkai. Tačiau panašumas išlikęs, nes „baladojatės“ ne ringuose, o namų kiemuose, automobilių aikštelėse, striptizo klube ir kitose neįprastose vietose. Aplink visur voliojasi beisbolo lazdos, apvyniotos viela, lūžtantys stalai, metalinės kėdės ir dar daugybė lyg ir įprastų daiktų, kuriais čia žalojame savo oponentą.

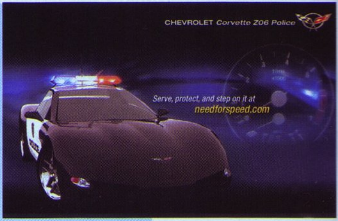
Kitas naujas ekscentriškų muštynių žaidimas priklauso visiškai kitai operai. Reikia tikėtis, visiems teko matyti bent vieną nežmoniškai juokingos laidos *MTV Celebrity Deathmatch* seriją. Čia plastelino ringe susiduria pačios didžiausios ir ryškiausios plastilininės pasaulio žvaigždės ir, kaip sakant, aiškinasi santykius. Lygiai tas pats vyksta ir žaidime, tik čia žvaigždes valdome mes. Mirtiname Mūšyje dalyvauja tokie plastilininiai dievai, kaip Marilyn Manson, Carmen Electra, Dennis Rodman, Busta Rhymes, N'Sync ir kiti vienų dievinami, kitų nekenčiami (jiems žaidimas ypač patiks :)) muzikos ir kino karaliai. Kiekviena įžymybė turi savo unikalias atakas bei mirtiną specialią ataką. Gaila, atakų nėra labai daug. Pats *Celebrity Deathmatch* labiau apribotas, palyginus su populiariąja MTV laida, ir nors vienam jį žaisti ilgai nebus įdomu, išlieti emocijas ir dar pagarsinti triukšmingą vakarėlį jis tikrai tiks.

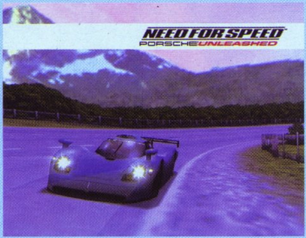
Nors „permečiau“ tik keletą žaidimų, kurie galėtų smarkiai pagyvinti ir pagarsinti vakarėlį, nereiškia, kad nėra kitokių žaidimų, tinkančių šiai „misijai“. Viskas priklauso nuo skonio ir nuotaikos, tačiau mano patarimas būtų parinkti kuo triukšmingesnius, beprotiškesnius ir linksmesnius žaidimus, kuriuos greitai perprastų ir „negeimeriai“. Taip neturėtų kilti pavojus, kad vakarėlio dalyviai susiskirstys „stovyklomis“ — „tūsinsis“ kartu, kaip ir turi būti.

GREITIS IR MUŠTYNĖS

Need for speed

Geriausias žaidimas „tūsovkei", mano manymu, būtų bet kuri *Need for Speed* serijos dalis. Kodėl? Todėl, kad šios lenktynės yra baisiai greitos ir tiesiog išprotėjusios. Jos tikrai tiktų triukšmingai gero vakarėlio aplinkai. Žaidime skamba tranki muzika, o pagarsinus iki maksimumo, ji puikiai įsikomponuos į „tūsovkės" atmosferą. Atsitinka ir tokių nelaimių, kad namie neturite geros muzikos, tuomet NFS išspręs visas jūsų problemas. Beprotiškas skriejančių mašinų kriokimas, spiegiančios padangos dar labiau pagerins efektą. Bet ne vien muzika ir garsai reikalingi vakarėliui. Jo įkarštyje ne pro šalį kartas nuo karto pailsėti. Tad kodėl neprisėdus ir su kokiu draugu nepalenktyniavus NFS trasose. Šiame lenktynių žaidime yra du režimai, kurie tiks jūsų vakarėliui. Tai įprastos one on one lenktynės. Žaidžiant jas galima statyti pinigus už kurį nors iš savo bičiulių. O jei jau reikalai pakvimpa pinigais, tuomet nuobodu tikrai nebus. Kitas režimas, kurį galėsite panaudoti — firminis *Need For Speed* režimas *Hot Pursuit* (*NFS: Hot Pursuit* ir *Hot Pursuit 2* žaidimuose). Policijos automobilis gaudo eismo taisyklių pažeidėją. Vieno tikslas pasprukti, kito pasivyti pažeidėją ir užblokuoti jam kelią. Čia vėlgi galima lažintis. Po visų šių žaidimų, žinoma, vėl grįžkite į realybę. Tad jei norite prie vakarėlio priderinti žaidimą, geriausia rinktis *Need for Speed*. Daug ir gerų jums „tūsovkių"!





Tekken

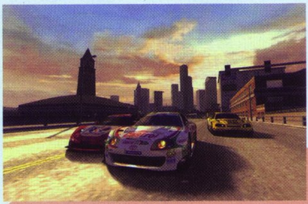
Sakote, tarp „tūsovkių" ir kompiuterinių žaidimų nėra nieko bendro? Galbūt, tačiau žmonės, susirinkę jūsų vakarėlyje, būna labai skirtingi. Vieni šoka, kiti šnekasi, treti tiesiog gurkšnoja gėrimus. Yra ir tokių, kurie neturi ką veikti. Kiekvienas save gerbiantis šeimininkas nori, kad visi būtų patenkinti. Tad kodėl neįjungus konsolės ir nepaleidus tokio žaidimo, kaip *Tekken*. Tuomet nuobodžiaujantys galės pasimušti (juk geriau, kad jie muštųsi virtualioje realybėje, o ne jūsų apartamentuose :)), o pavargę nuo „tūsovkės" įkarščio galės pasižiūrėti kovų. Kodėl gi *Tekken*, o ne kas kitas? Muštynės bene labiausiai tinkamas „tūsovkėm" žanras, nes tai linksma ir paprasta. O *Tekken* — kiečiausias žanro atstovas. *Mortal Kombat* tikrai netiktų, nes jis rimtas ir gali pasirodyti nuobodus. O *Tekken* labai dinamiškas žaidimas su geru garsu, kuris prisiderins prie jūsų vakarėlio. Veikėjai labai įdomūs ir skirtingi. „Chebrai" tai patiks. Galima surengti ir turnyrus. Išsiaiškinsite, kuris gi iš jūsų visų kiečiausias. Galima tiesiog žaisti vienas prieš vieną. Jūsų teisė rinktis. Tik nepamirškite, kad tai tik mažas „tūsovkės" akcentas, o ne jos centras. *So let the party begin!*

TRYS PRIEŽASTYS ORGANIZUOTI ŽAIDIMŲ VAKARĖLIUS

Štai šios priežastys: 1) azartas; 2) linksmumas ir 3) įdomumas. Žaidimai, be abejo, bus žaidžiami daugelio vartotojų režime (multiplayer). Koks įdomumas, kai vienas žaidžia, o kiti žiūri? Jokio. Žaidimai, kuriuos aprašysiu, žaidžiami tik su *PlayStation 2* konsole. Kaip žinome, maksimalus žaidėjų kiekis yra tik du. Dviese žaidžiant, o kitiem stebint, irgi jokio įdomumo nėra. Kad ir pasikeisdami. Tad kaip sutalpinti, tarkim, 8 žaidėjus prie vienos konsolės? Atsakymas labai paprastas — turnyras. Pats įdomiausias, azartiškiausias ir linksmiausias dalykas, kokį galima „išlaužti" iš kompiuterinių žaidimų vakarėlyje. Labiausiai tinkamus žaidimus šiai temai suskirsčiau į tris sritis: sporto, muštynių ir lenktynių. Taigi pradedam.

Gran Turismo 3 A-Spec

Manau, nežinančių šio šedevro neatsiras :). Pradėsiu iškart nuo privalumų, slypinčių šiame žaidime, dėl kurių ir išrinkau jį kaip „kručiausias" lenktynes vakarėliui. Automobilių kiekis milžiniškas, plius juos galima tobulinti, tai yra, keisti tokias detales, kaip motoro dalys, turbinos, greičių dėžės dalys, stabdžiai, padangos ir dar daug daug įvairiausių detalių. Prieš žaidžiant pirmiausia reikėtų apsispręsti, kokio dydžio turnyras bus, tiksliau, kiek laiko ir kantrybės jam paaukosite. Jei yra daug liaudies, tai „endurance" tipo nelabai apsimokėtų daryti :). Susimažinti ratų kiekį irgi neverta,



na, bent jau porą kartų į boksus reiktų užsukti. Paties turnyro medžio struktūrą aprašyti, manau, neverta, nes tai skonio reikalas — kaip kas nori, tas taip lenktyniauja. Prieikime prie automobilių ir jų modifikavimo (tikriausiai įdomiausia žaidimo dalis :)). Nutarkite, kokia bus bendra suma vienam žaidėjui, už kurią bus perkamas ir gerinamas automobilis. Tie, kurie turi daugiau patirties, manau, neapsieis be pavarų koregavimo, spoilerių derinimo, stabdžių balanso ir panašių dalykų. Taigi laiko šiek tiek teks sugaišti, bet viskas tikrai atsipirks jau po pirmų lenktynių.

Šis žaidimas reikalauja labai didelio susitelkimo ir susikoncentravimo, neveltui ant dėžutės, žemiau pavadinimo, puikuojasi užrašas „The real driving simulator". Taigi treniruotis būtina, reikia įvaldyti trasą, atrasti bent jau šiokią tokią taktiką ir, svarbiausia, susipažinti su savo automobiliu. Prasidėjus turnyrui, azartas paseikia maksimumą: klaidos, nepakartojami manevrai ir kitkas susilauks tiek daug komentarų, kad įtampa tik kils, tuo pačiu didindama įdomumą ir linksmumą. Tiesiog šaunu! Jaudulys lyg per krepšinio finalus.

Išbandyti *Gran Turismo 3* tokiu būdu yra tiesiog privaloma, nes geresnio būdo įtemptai lenktyniauti su draugais nėra.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Kiekviena nauja serija vis didino ir didino MK populiarumą. Ne vienas žaidėjas yra pradėjęs nuo pat „zilitono laikų" žaisti šį „fightingą". Su naujos konsolės pasirodymu išeidavo vis po naują *Mortal Kombat* seriją. Galiausiai

pasirodė 5 dalis paskutiniosios kartos konsolėms, apie kurią ir pakalbėsiu. Nuo pasirodymo pradžios jau praėjo daugiau kaip vieneri metai, bet numesti šį šedevrą į lentyną dulkėjimui net nesiruošiu. Niekas nepaneigs, jog *Mortal Kombat: Deadly Alliance* yra vienas iš geriausių „fightingų". Spartus tempas, stilių keitimas nenutraukiant atakos, kraujo balos, įsmeigti ginklai į priešininką ir galiausiai *fatality* — vien dėl šių ypatumų jis yra daugeliui žaidėjų geriausias muštynių žaidimas. Taigi rašydamas, kad MK yra geriausias „fightingas" vakarėliams, nieko nenustebinsiu. Manau, neatsiras tokių šio žaidimo gerbėjų, kurie nebus išbandę jo su draugais. O dar padarius turnyrą, žaidimo metu nuo įtampos tiesiog kraujas užverda, nuo „džoistiko" minkymo iššoka pūslės ant pirštų, o padarius mirtiną kombo pusfinalio ar finalo gale ir taip išmušus priešą iš turnyro medžio, užplūsta nerealūs pergalės ir džiaugsmo jausmai.

Turnyras, kaip visuomet, prasideda nuo treniruočių, kitu atveju žaidimas spaudinėjant bet kokius mygtukus praranda daugiau nei pusę žavesio. Taigi išmokti bent porą kombo privaloma! Patys pamatysit, kaip pagerėja televizoriaus ekranuose vykstantis kovos menas. Gynyba ašmenimis, kardais ir dar visokiais aštriais dalykėliais nužers areną švytinčiomis žiežirbomis, neatidūs veiksmai — ir gyvybės iš viršutinės linijos ištekės krauju ant žemės. Ir, neduok Dieve, nepaspausi laiku bloko — iškart būsi pervertas kokiu nors ginklu. Taigi rimtesnėms kovoms neužteks vien tiktai suspaudinėti penkių mygtukų kombinacijos. Teks šiek tiek pasistudijuoti ir priešininko veiksmus gynybai, nes be jos tapsite visiška bokso kriaušė, kuri gale kovos bus ištaškyta po visą areną. Taigi pasitreniruokite, taip sakant, iš peties ir kibkite į turnyrą. Azartas, įtampa ir linksmumas garantuoti :) !

NBA Live 2003

Krepšinis — populiariausia sporto šaka Lietuvoje. Nepraleistos nei vienerios svarbios varžybos. Jei ne tribūnose, tai foteliuose prie televizoriaus ekranų visada palaikėm, palaikom ir palaikysim mūsiškius aikštelėje. Taigi, kaip mums, tokiems krepšinio aistruoliams, galima būtų ignoruoti ir nežaisti geriausio krepšinio žaidimo *NBA Live*? Kasmet išeinanti nauja dalis turi vis daugiau ir daugiau tos dvasios, to realumo, kuris tvyro tikroje aikštelėje. Surengti virtualų krepšinio turnyrą su draugais — būtent to mums ir reikia, norint pajausti tą krepšinio įtampą. Tam puikiai tiks *NBA Live 2003*. Išsirenkame komandą, su kuria žaisime iki pat turnyro galo. Jei ne iš pavardžių, tai žaisdami suskirstykite, kuriems patikėsite tritaškius, o kuriems brautis po krepšiu; kuriems patikėti kamuolį kėlinio gale, o kuriuos išleisti tik, kad pailsėtų kiti. Žaidžiant rimtai, šie dalykai yra neišvengiami.

Geriausia turnyro medžio sudėtis yra standartinė NBA schema. Jei nežinote, kaip ji atrodo — išsirinkus „playoffs" režimą viskas paaiškėja.

Labai geras dalykas, jei nenorite gaišti daug laiko, yra „one vs one". Tiesiog išsirinkite krepšininką iš visų NBA komandų arba galite patys susikurti savąjį, ir — pirmyn į gatvių krepšinio aikšteles!

Apie turnyro sudėtį daug nerašau, nes čia kaip kam. Vieni mėgsta labai daug daryti, planuoti, kurti ir t. t., o kiti tiesiog nori greitai pažaisti ir iš to gauti šiokį tokį „fun". Taigi turnyro taisykles palieku kurti jums. Sėkmės!

Tikriausiai daugelis ne kartą yra susimąstęs, jog per vakarėlius ne vien būtina daryti tai, ką esame įpratę. Ne mažiau malonu gali būti tiesiog įsijungti savo konsolę ir kartu su draugais sužaisti kokį linksmą žaidimuką. Na, bet ką čia pažaidus? Pabandysiu išsakyti savo nuomonę.

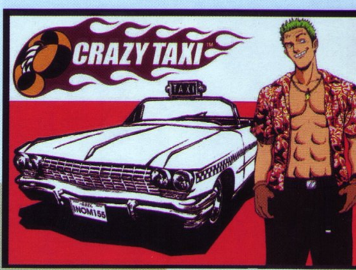
Pirmiausia, kadangi jau prasidėjo šventiškos nuotaikos kupinas gruodžio mėnuo bei Kalėdos ir Nauji metai ne už kalnų, vertėtų susimąstyti ir apie žaidimus. Pirmiausia apie Kalėdas. Kadangi Kalėdos — darnos, ramybės, šeimos šventė, (o gal man tik taip atrodo?), todėl geriausia patarčiau išvis „nesitūsinti", praleisti daugiau laiko su šeima ir tiesiog ramiai pažaisti niekieno netrukdomiems. Na, o per Naujuosius metus, žinoma, visuomet laukia neišvengiamas draugų susibūrimas. Per Naujuosius geriausia žaisti ką nors crazy ar funny, kas suteikia daug adrenalino ar linksmybių. Geriausia tam tiktų SSX serija, kurioje verda nenutrūkstamas veiksmas, o pats žaidimas pilnas žiemos atributikos, todėl nesijaus metų laikų skirtumo,

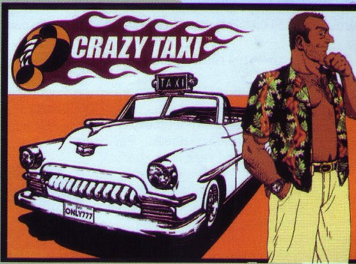
kaip jaustųsi žaidžiant, pavyzdžiui, kokį paplūdimio tinklinį :). SSX — viena geriausių snieglenčių žaidimų serija, pasižyminti įtemptu veiksmu, dideliu adrenalino kiekiu bei nenumaldomais šuoliais nuo aukščiausių kalnų šlaitų. Šis žaidimas tikrai šaunus ir užvedantis, taigi žaisti jį keliese labai smagu. Neseniai išėjo ir naujausia SSX dalis, kuri smarkiai patobulėjo, lyginant su pirmtakais, ir praplėtė žaidimo galimybes. Žinoma, per Naujuosius ne mažiau smagu būtų žaisti įvairias muštynes ar šaudykles multiplayer režimu.

Žvelgiant į kitas metų šventes, manau, per *Helloween*'ą geriausia žaisti siaubo žaidimus, kaip *Resident Evil* ar *Silent Hill*. Šios siaubo žaidimų serijos pasižymi įtemptu mastymu bei baisumu. Juose pilna įvairių gąsdinančių epizodų, kurie kartais net priverčia krūptelti iš baimės. Ypatingai baisi yra *Silent Hill* žaidimų serija, kurią kraupu žaisti netgi tada, kai kambaryje esate ne vieni. Šie žaidimai skirti stipresnių nervų žmonėms, kadangi silpnieji gali neatlaikyti įtampos, vyraujančios žaidime. Per Jonines geriausia žaisti ilgą, įtemptą žaidimą, kuris truktų *non-stop* per visą naktį, nors ji ir taip labai trumpa :). Labiausia tam tiktų RPG stiliaus žaidimai. Manau, geriausiai būtų žaisti *Final Fantasy* serijos žaidimus. Jie nestokoja įvairiapusiškumo, pasižymi puikiu siužetu, nebloga grafika, tad net nepajusite, kaip prabėgo ištisa naktis žaidžiant *Final Fantasy*. Na, o per Velykas geriausia būtų nieko nežaisti, o geriau tobulinti kiaušinių daužymo ir ridenimo sugebėjimus :) Žvelgiant į su šventėmis nesusijusias „tūsovkes“, geriausia būtų žaisti tai, kas patinka visiems draugams ir, žinoma, jums. Stenkitės, kad visi liktų patenkinti žaidimu ir nebūtų nusivylusių. Maloniausia, jei žaidime vienu metu dalyvautų 4 ar net 8 žaidėjai. Žinoma, tam reikės specialių įrangų bei daug valdymo pultelių, bet rezultatas išeis puikus.

KETURIŲ RANKŲ IR DVIEJŲ PULTELIŲ ISTORIJA

Kaip turiningai praleisti vakarą, o gal net ir visą naktį, kai keturios ar netgi daugiau rankų entuziastingai siekia apglėbti valdymo pultelį, bet protai neapsisprendžia, kuris diskas patenkintų poreikius? Tik su šiuo gidu įveiksite karčius neapsisprendimo momentus ir patirsite visą įmanomą malonumą...





Pradėkime nuo pirmos kartos konsolės — *PlayStation*. Nors senukas ir lieka kai kurių nuvertintas, patikėkite, daug gerų jam skirtų žaidimų pagyvina vakarėlio atmosferą kaip niekas kitas. *WWF Smackdown 2* — antra labiausiai pripažįstamo imtynių žaidimo dalis, turinti tikriausiai daugiausiai režimų visų žaidimų istorijoje. Kautynės ringe tradicinėmis taisyklėmis, kautynės narve, susirėmimai įvairiais ginklais, kovos už ringo ribų ir netgi užkulisiuose... Beveik visur gali dalyvauti iki keturių žaidėjų vienu metu. Jei kas nenori kautis, gali teisėjauti ir padėti pasiekti pergalę norimam žaidėjui. Galima rinktis ir netradicines kovas su savais netradiciniais tikslais, pvz., priešininko įmetimas į karstą ar šuolis nuo ringo kampo ant stalo, kur guli varžovas, ir tiek stalo, tiek priešininko kaulų sulaužymas.

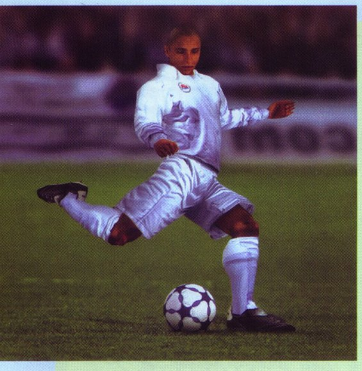
Papildomų galimybių suteikia nepaprastai išsamus veikėjo kūrimo režimas, kuriuo sukursite ne tik į šalia sėdintį draugą nepaprastai panašų veikėją, bet ir jo judesius ir visa kita iki pačių smulkiausių detalių.

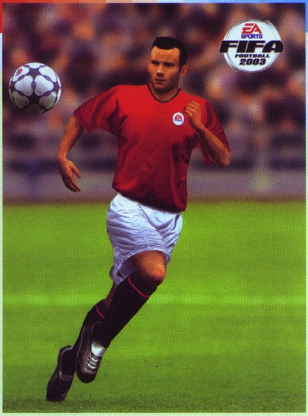
Režimų gausa, „paimk–ir–žaisk“ tipo valdymas, su kuriuo labai greitai apsiprantama, o kadangi nėra grandiozinių mygtukų kombinacijų, žaidimo veteranas nebus žymiai pranašesnis už pradedantįjį, ir dar puiki grafika bei daug veiksmo — dėl šių savybių žaidimas dažnai sukasi vakarėlių metu konsolių diskasukiuose ir, be abejonės, yra to vertas.

Visai kitokią patirtį suteiks legendinis *Quake 2*. Čia žaidėjo meistriškumas auga su kiekvienu žaidimo seansu. Tad patyrusiam žaidėjui bus vieni niekai susidoroti su nepratusiu prie unikalaus šio žaidimo valdymo. Džiaugsmo maksimumą pasieks susėdę keturi veteranai, pasidaliję ekraną į keturias dalis ir pasiruošę vienas kitą išskersti triženklį skaičių kartų. Yra visi geriausi *Quake* režimai, kaip tradicinis *Deathmatch*, komandinis žaidimas, „Pagrobk vėliavą“ ir daugiau, bei įvairūs nustatymai, leisiantys susikonfigūruoti mačą taip, kaip norite patys.

Abu šie žaidimai smurtiniai. *Smackdown* serijoje kraujo nėra, bet smūgiai ir metimai atrodo žiauriai ir tikroviškai. O *Quake 2* kraujas liejasi laisvai ir atmosfera yra slegianti — niūri ateitis, tamsios spalvos, sunkus metalo ir laužyto ritmo muzikos mišinys.

Norint užmiršti visus žiaurumus, puikiai tiks *Crash Bash*, kuriame nėra kruvinų susirėmimų, bet tai jokiu būdu nesumažina intrigos. Visas žaidimas sulipdytas lyg iš gausybės mini žaidimų. Jie labai skirtingi, todėl kiekvienas ras tai, kas jam patinka. Vienuose reikia puikios reakcijos, kituose — ir galvą pasukti. Po tam tikro lygių skaičiaus, pasitiksite bosą, kurį nugalėsite atradę jo silpnąją vietą. Geriausia tai, kad žaidimą galima pereiti kartu su draugu. Būti dviese komandoje ir siekti bendro tikslo —





pakankamai retai pasitaikanti proga žaidimuose.

PlayStation 2 irgi turi ką pasiūlyti. Jeigu vakarėlis nėra labai ilgas, *Crazy Taxi* pasitarnaus puikiai. Jam netgi užtenka vieno pulto, nes žaidėjai keisis paeiliui. Pasirinkus apribotą laiko važiavimą, žaidėjai kas kelias minutes apsikeičia vietomis ir toliau beprotiškai laksto judraus miesto gatvėmis ir parkais, vykdydami visas keleivių užgaidas. *Crazy Taxi* — arkadų hitas, todėl namie jis nėra ilgaamžis. Keleivių vežiojimas iš pradžių linksmina, tačiau greitai ima rodytis perneIyg pasikartojantis. Režimai tarpusavyje skiriasi tiktai trukme. Dar galite rinktis vieną iš keturių automobilių, bet tai nėra didelis trukmės pailginimas, nes miestas vis tiek liks tas pats, visi keleiviai nuolat stovės tose pačiose vietose, ir jiems visad reikės ten pat važiuoti. Trumpalaikis žaidimukas, bet nepaprastai linksmina, kol neatsibosta.

Jei tikitės ilgiau prisėsti prie vieno žaidimo, rekomenduoju *FIFA 2003*. Nors FIFA nuolat kariauja su *Pro Evolution* ir nesugeba išplėšti akivaizdžios pergalės, ji žymiai labiau tinka pasilinksminimams, nes valdymas yra paprastas, klusnus ir patogus, grafika malonina akį, o greitas ir intriguojamas žaidimas prikausto prie ekrano. Nėra tiek simuliatoriaus savybių. Galima žaisti ir keturiese komandomis. Be šiokių tokių treniruočių taip žaisti bus sunkiau, bet su draugu susikūrę taktiką ir vieningai žaisdami, be vargo nugalėsite kitų dviejų draugų komandą. Komandų, kurias valdysite, skaičius nežmoniškai didelis. Visiems pavadinimams bei pavardėms gautos licencijos, bet daugumos futbolininkų išvaizda skiriasi nuo tikrųjų. Retas nesimėgaus taip puikiai keliems žaidėjams pritaikytu žaidimu.

Mano nuomone, pati geriausia pramoga vakarėlių metu — įžymusis *Eye Toy*. Būtinybė judinti visą kūną, o ne vien pirštus — geras vaistas nuo apsnūdusių vakarėlio dalyvių. Gausus kiekis mini žaidimų užtikrina, kad pabodus vienam žaidimui, visada liktų galimybė žaisti kitą. Mini žaidimai labai sumaniai parinkti — kiekvieno valdymui reikės atlikti vis kitokius veiksmus: sukdami rankas aplink plausite langus, smūgiuodami ore kausitės bokso ringe, plodami delnais gaudysite vaiduoklius ir taip toliau. O kur dar būsimos *Eye Toy* panaudojimo galimybės kituose žaidimuose bei kas kiek laiko išleidžiami nauji žaidimai specialiai šiai kamerai... Iki šiol nematyta pramoga sužavės visus, jos nemačiusius.

GEIMINGO

Na, šiais laikais, manau, „tūsintis“ galima kad ir kiekvieną dieną :]

Rimtas vakarėlių papildymas, be abejo, yra konsolės, nors, aišku, ne visada, nes kartais tiesiog reikia apie viską pamiršti. Bet jei jau renkatės tam, kad gerai praleistumėte laiką žaisdami, tai sustoti labai nesinori ;]

Seniau buvo taip, kad konsolės gulėdavo tik taip vadinamose „kompiuterinėse“. Iš ten ši tradicija turbūt ir kilo. O kaip būdavo: nueini į „kompiuterinę“ su vienu draugu ir pamatai, kad kažkas žaidžia *Quake 2*. Be abejo, tuo metu kiekvienas galvodavo, kad yra pranašesnis už kitus ir galėtų nurungti bet ką. Taip ir nutikdavo — nueini, pasiūlai sulošti keturiese. Mes su draugu būdavome vienoje komandoje, kiti du — kitoje. Na, taip ir prasėdėdavom pusdienį, kol išsiaiškindavome, kas geresnis. Aplinkui susiburdavo žmonės, patardavo, stebėdavo žaidimą. Jei pavargdavai, tave pakeisdavo (tik pirma turėdavo primesti 1 litą, kad prasitęstų linksmybės). Taip žaisdavome tik seną gerą *Quake*'ą, nes tuo metu jis buvo populiariausias ir įdomiausias žaidimas. Kodėl? Todėl, kad...

Tuo metu *Quake 2* grafika buvo tiesiog nuostabi. Modeliai ir visa kita. Lygių įvairovė stebino — tai lava apsiliejė kambariai, labirintai... Tiesa, tie lygiai vis būdavo kažkokiose bazėse, tad gamtos lopinėlio netekdavo pamatyti. Q2 pasižymėjo puikiu ginklų arsenalu, o tuo metu (turbūt ir dabar) tai buvo labai aktualu. Prisimenu vieną tokį ginklą, labai greitai šaudantį geltonomis kulkomis, kurį vadindavome „druskiniu“. Nežinau, iš kur kilo ta pravardė, bet ji tikrai pelnyta, nes turintis ginklą žaidėjas tapdavo labai baisus. Beje, tarp ginklų yra ir kulkosvaidis, „šliompinė“ (granatsvaidis), vinčesteris ir marios išgalvotų ginklų. Žaidimą galima žaisti vienam (neįdomu), dviese ir keturiese. Režimų pasirinkimas nėra didelis, bet who cares? Svarbiausia gerai praleisti laiką deathmach, team *deathmach* arba *versus* režime. *Deathmach* dažniausiai renkamės, kai žaidėjai — nepažįstami žmonės ir nori pasišau-

VAKARĖLIAI SENIAU IR DABAR

dyti. *Team Deathmach* jau kitas reikalas — kaunasi dvi norinčios laimėti komandos. Tada kuriama taktika, yra atsakomybės jausmas už savo komandos narį ir pan. Versus imdavosi tie, kurie norėdavo išsiaiškinti, kuris „kietesnis". Šį režimą žaisdavo (žaidžia) tik beveik lygūs priešininkai. Nes niekam nebūtų įdomu žaisti su *newbie*, nes nėra didesnio malonumo jį šaudant.

Žinoma, kai tai vykdavo „kompiuterinėse", nuolatiniams lankytojams stebint, gerai pasirodęs pelnydavai neblogą reputaciją. Tada kiti žaidėjai žinodavo, su kuo turi reikalų... Ech, buvo laikai. Žodžiu, kaip supratote, *Quake 2* gali tapti nepamainomu žaidimu didesnėse „tūsovkėse".

Dar vienas puikus žaidimas su draugais — *Worms Armageddon*. Ten vyraujanti 2D grafika tiesiog nuostabi! Šliaužiojantys sliekiukai, iš pirmo žvilgsnio atrodantys labai mieli, iš tikrųjų yra labai kerštingi ir žiaurūs padarėliai. Štai dėl ko šis žaidimas man ir daugeliui patinka ;]

Didžiulė *worms*'ų manija tarp draugų buvo paplitusi gal prieš kokius metus (beje, kartais pažaidžiame ir dabar). Tai tikrai nuotaikingas ir velnioniškai linksmas žaidimas, kurį galima žaisti keliems vienu metu, bet juoktis iki kaklo gali net ir tie, kurie stebi žaidimą. Daugiausia galite žaisti keturiese vienu pulteliu, nes žaidžiama eilėmis. Kadangi vieno žaidėjo režimas mums nerūpi, o *multiplayer* režimas yra panašus kaip *Quake 2* (*team* ir paprasti *deathmach*'ai), pradėsiu apie patį linksmumą. Žaidime pilna nuostabių ginklų — kai kurie iš jų rimti, tokie kaip bazuka, kelių rūšių automatai, o kai kurie gali išversti iš koto dėl savo kvailos reikšmės :)

Sakykim, vienas iš juokingesnių ginklų — kirvis, kurį išsitraukęs sliekiukas dar užsideda vikingo šalmą. Arba grąžtas, kuriuo galite įsikasti giliau į žemę (labai juokingai atrodo, kai sliekiukas bando pasislėpti po žeme :)). Dar vienas iš įdomesnių „prijomų" yra akių išdūrimas su dviem pirštais... Kai kurie ginklai per žiaurūs, kad galėtum nenuvirsti nuo kėdės ir juoktis mažiausiai 10 min., taip užkrėsdamas ir kitus žaidėjus. Tai perteikti popieriaus lape tai sunku, bet įsivaizduokite: vienas iš draugų juokiasi iš laimės, kad laimės, nes jo išlikęs sliekiukas yra sveikut sveikutėlis. Tik štai kitas žaidėjas numeta bombą „aleliuja" tiesiai sveikuoliui ant galvos. Anas vis tiek įsitikinęs, kad jo sliekas išgyvens, bet štai visi stebi, kaip sliekiukas skrieja dangumi ir po akimirkos jau burbuliuoja vandenyje :)

Tiesa, prie didžiulio juoko prisideda ir sliekiukų balsai bei jų pasakytos frazės. Sakykime, viena iš įdomesnių, kai priešas paleidžia į jūsų sliekiukų komandos narį raketą. Tas sušunka „Run for it!", o jei nepataiko: „What was that?". Ir viskas įgarsinta plonais, juokingais balseliais.

Žemėlapių gana daug, bet jei jų neužtenka — tiesiog sukurkite savąjį, originalų ir atitinkantį jūsų nuotaiką. Ech, tas žaidimukas tikrai vertas žodžio „amžinas".

Na, o šiomis dienomis irgi turime ką pliekti, kai susitinkame gerai praleisti laiką. Ir tai ne koks *Need for Speed Underground* ar *Tony Hawks Pro Skater Underground*, ir netgi ne *Soul Calibur 2*. Tai senas geras *Tekken 4*. Kartą jis jau buvo aprašytas VA žurnale, tad kalbėsiu tik apie savo požiūrį apie šį žaidimą. Tekken jau nebėra linksmas. Tai sunkios kovos, kur kiekvienas nori nugalėti ir kaip per Q2 įrodyti, kad būtent JIS geriau yra įvaldęs konsolinius kovos menus :)

4 dalis pasižymi tais pačiais bruožais, būdingais visai *Tekken* serijai. Bet nors man tai rūpi ir susirinkusiems bandau pasakyti, kad esmė yra istorijoje — niekas manęs neklauso. Jiems tėra svarbu virtualiame pasaulyje atspardyti kitiems užpakalius (dažniausiai savo draugams :)). Kova vyksta šiuose režimuose: *Story Battle, Arcade, Time Attack, VS Battle, Team Battle, Survival, Practise, Training* ir *Tekken Force*. Vieną režimą išskirti iš kitų sunku, visi labai įdomūs. Tik *Story Battle* ir *Arcade* kompanijoje nelabai mėgstamas, nes kovoti reikia vienam. *Time Attack* įdomus dėl to, kad galima pažiūrėti, kaip greitai žaidėjas kaunasi. *VS Battle*, kaip visada, skirta spręsti nesutarimams. Labai įdomu pažiūrėti, kai vienas ir kitas išsirenka savo stipriausius veikėjus ir kaunasi iš visų jėgų. Mėgstamiausias *Team Battle* režimas: išsirenki nuo 1 iki 8 veikėjų ir kovoji prieš draugo pasirinktą komandą. Kartais, jei jautiesi išties stiprus ir pasitikintis savimi, gali išsirinkti, pvz., 4 veikėjų komandą, o priešininkui leisti pasirinkti aštuonių veikėjų komanda. Taip nugalėti sunku, tačiau jei pavyksta, pergalės jausmas daug kartų saldesnis :)

Survival režimas įdomus dėl to, kad galima palyginti, kas daugiau kompiuterinių priešininkų nužudo iki žūdamas pats. *Practise* ir *Training* — niekieno nenaudojami režimai, net pirmą kartą žaidžiant, greitai išmokstama kovoti, kai kaunamasi su tokiais „monstrais" ;]

Taip, dar liko *Tekken Force*, kuris žaidžiamas ne atsipalaidavus, o įsitempus, nes reikia greitai bėgti kambariais ir žudyti priešininkus, kurie prideda taškų prie taip greitai senkančio laiko. Kas daugiau nueina šiame režime, tą, be abejo, reikia kaip nors apdovanoti „tūso" metu ;]

Dabar šiek tiek apie pačias kovas. Kovos judesių, kombo ir kitų dalykų išties daug. Paspaudus start ir išsirinkus skiltį command list, galima matyti, kiek jūsų išsirinktas veikėjas turi kombo judesių. Na, pastebėjau, kad mažiausiai būna 50, o daugiausiai per 100. Taigi spręskite patys, ar iš šitų judesių galima suregzti gerą kovą. Grafika tiesiog stulbinama. Plaukai, rūbai ir viskas, kas turi judėti — juda, aplinkos puikiai detalizuotos. Jos gražios vien dėl to, kad yra įvairios — tai oro uostas, tai prekybos centras, tai paprasta gatvė, namo stogas, laboratorija, mašinų stovėjimo aikštelė, džiunglės, paplūdimys, visų net nepamenu ;]

Tiek trumpai iš mano pusės, kokie žaidimai gali būti žaidžiami per vakarėlius. Bet tai nereiškia, kad nėra daugiau — yra! Turime dar daug linksmų, nuotaikingų, daugumai skirtų žaidimų. Tačiau ne tiek, kiek norėtųsi. Kad tik jų būtų daugiau!

Kai į namus kviečiami svečiai, dažnai imu svarstyti: rodyti jiems PS2 ar ne. Dažniausiai vakarėlio ar šiaip smulkesnio pobūvio metu PS2 gali pasielgti dvejopai. Konsolė gali labai sėkmingai pagyvinti vakarėlį, padėti bendrauti ir susipažinti naujiems žmonėms, tačiau lygiai taip pat sėkmingai šis velnio aparatas :) gali sugriauti gan sklandžiai iki tol vykusią šventę. Nuo ko gi priklauso PS2 poveikis pasilinksminimui? Žinoma, nuo mūsų, vakarėlio šeimininkų.

Dauguma atvejų planuodamas svečių priėmimą savo namuose, apsvarstau galimybę parodyti PS2, ypač jei tarp svečių yra bent keli žmonės, nematę, kaip šis stebuklas atrodo ir ką jis gali. Galite pagalvoti, kad mėgstu girtis, tačiau anaiptol tai ne pagrindinė troškimo pademonstruoti PS2 priežastis. Yra dar keli faktoriai, kurie, manau, artimi ir jums. Pirma ir visų svarbiausia yra įrodyti žmonėms, kad PS2 tai ne vaikučių žaisliukas (kaip mano daugelis mūsų draugų ir aplinkinių), ir parodyti, ką šis puikus aparatas sugeba. Nežinau kodėl, bet man labai svarbu, kad kuo daugiau žmonių suprastų, kas tai yra PS2 ar kita konsolė, ir imtų tai vertinti kaip eilinį buitinį prietaisą, skirtą pramogoms. Juk kai parduotuvėje žmonės renkasi sau muzikinį centrą, dažnas ieško kuo didesnio, išpuošto lipdukais, lemputėmis ir informaciniais ekranais aparato, tačiau nė nepamąsto, kad tai irgi vaikiškumo požymis. Tiesiog mūsų visuomenėje audio aparatūra seniai traktuojama kaip buitinis įrenginys „suaugusiems", o PS2 vis dar vadinamas žaislu, nors jo galimybės jau seniai perlipo per visas sąvokai „žaislas" būdingas ribas. Taigi visomis išgalėmis stengdamasis parodyti pasauliui, kad jie mąsto klaidingai, dažniausiai parengiu svečiams mini demonstracijas, kurios, pateiktos laiku ir vietoje, dažniausiai įneša į vakarėlį gaivaus oro. Beje, pasibaigus demonstracijai ir išjungus PS2, dažnai atsiranda bent vienas kitas žmogus, norintis pratęsti pokalbį žaidimų pasaulio tema, o tai man dažniausiai būna labai malonu. Juk visada smagiau kalbėtis apie tai, ką išmanai ir kuo domiesi.

Antroji priežastis, dėl kurios dažnai norisi įtraukti svečius į žaidimą, yra kiek paprastesnė. Tiesiog norisi išnaudoti split-screen funkciją ir pažaisti jau pažįstamus žaidimus su naujais žmonėmis. Pripažinkime, kol Lietuvoje dar neįsivažiavęs PS2 *online* žaidimas, mums, konsolininkams, dažniausiai trūksta partnerių žaidimui, o vakarėlių metu jų atsiranda bent keletas. Tačiau vis dėlto žaidimo turnyrų organizavimas vakarėlio metu yra slidus reikalas. Visų pirma, reikia deramai parinkti žaidimus, kad net ir nė karto nematę PS2 žmonės greitai susiorientuotų. Antra, reikia išmokti nusileisti žaidimo partneriams ir nedemonstruoti nuobodulio veide 20 kartų iš eilės nokautavus priešininką *Tekken*'e ar įmušus 98-ą įvartį pirmajame *FIFA* kėlinyje. Toks žaidimo savininko elgesys labai greitai suformuos blogą aplinkinių nuomonę apie vakarėlio šeimininką, juo labiau niekas nenorės su jumis žaisti, arba, neduok Dieve tokio neteisingo poelgio, auka visam likusiam savo gyvenimui įsivarys kompleksą ir vengs PS2 kaip velnias kryžiaus. Taigi, kaip matote, žaidimo turnyrai, teoriškai turintys labai pagyvinti vakarėlį, gali jį tiesiog sunaikinti.

Na, ir trečioji priežastis, dėl kurios kartais tenka ištraukti PS2, yra momentas, kai vakarėlis faktiškai jau pasibaigęs, t. y. dauguma svečių jau išsilakstę, tačiau keletas žmonių liko ir jokiu būdu nenori traukti namo. Muzika išjungta, maistas pasibaigęs, gėrimai išgerti, bet svečiai norėtų pasėdėti dar vieną kitą valandėlę. Tokiais atvejais dažnai išsitraukiu *Horror Survival* žanro atstovą... Kodėl? Na, argi dar kyla klausimų...

Demonstracija

Norėdamas pademonstruoti PS2 savybes, kruopščiai parenku žaidimus. Dažniausiai visą šį reikalą pradedu demonstruodamas paprastesnius žaidimus, esančius PS2 demo diske, arba iš asmeninės kolekcijos. Vėliau į darbą paleidžiu žaidimus, pribloškiančius savo efektyvumu ir paprastumu. Tam puikiai tinka SSX serijos žaidimai. SSX, kaip žinia, labai nublanksta žaidžiant *split-screen* režimu, tad to vengiu kaip įmanydamas. Tiesog paaiškinu svečiams, kaip ir kas, paleidžiu single-player quick race'ą ir stebiu, kaip pakaitomis atlikdami triukus svečiai negali atsidžiaugti savo ekstraordinariais sugebėjimais :). Vėliau vėl perimu pultelį į savo rankas, nes, mano galva, žmonėms būtina bent trumpai parodyti cell-shadin'tus šedevrus (*Sly Cooper* and the *Thievius Racoonus*) bei vieną kitą kieto action atstovą (*Devil May Cry, The Mark of Kri ar Chaos Legion*). Pabaigai visada griežtai kaip pagal tvarkaraštį paruoštas *Gran Turismo 3*. Dažniausiai jis pribloškia net visko mačiusius žinovus. Drąsiai skeliame ekraną per pusę ir organizuojame mini turnyrą, kad visi galėtų palenktyniauti (dėl suprantamų priežasčių mums nedalyvaujant) ir pasigrožėti pasakiškais replay'jais.

Po pasivažinėjimo GT3 reikia stebėti aplinką: dažniausiai svečiai jau būna pasidalinę į dvi grupes: tie, kuriems įdomu, trokšta DAR, o tie, kuriems neįdomu, jau senai veikia kažką kitką. Beje, jei susidomėjusių labai mažai, protingiausia būtų išjungti PS2 ir nebevarginti susirinkusių arba uždėti DVD diską su geru filmu („o jis dar ir DVD rodo!!!", - sušunka jie:)). Vis dėlto, jei susidomėjusių žmonių pakankamai daug, laikas organizuoti turnyrą ir džiaugtis naujais žaidimo partneriais...

Turnyrai

Mano kuklia nuomone, tokie nuostabūs žaidimai, kaip *Gran Turismo, FIFA, NBA* ar bet kokie pirmojo asmens šaudyklių atstovai, visiškai netinka vakarėliams, kuriuose dalyvauja ne tik PS2 fanai ir minėtųjų žaidimų asai. Šie žaidimai, nors ir nesudėtingi, tačiau profesionalumas juose lemia daugiau nei bet kokių mygtukų maigymas bet kokia tvarka.

Turnyrams rekomenduočiau kuo paprastesnius žaidimus.

Shox (PS2)

Puikus arkadinis ralis, pasižymintis tobulu garsu, nesugadinsiančiu vakarėlio atmosferos. Tiesa, prisiminkite, kad žaidžiant *split-screen* režimu, negroja žaidimo muzika, tačiau foniniai garsai ir variklių riaumojimas daro savo. Deja, žaidžiant *split-screen* režimu, išgaruoja ne tik *Shox* muzika, tačiau, jei kalbame apie vairavimo žaidimus, šis yra tobuliausias vakarėliams. Juk žaidžiant split-screen režimu, *Shox* grafika apkarpoma neskaudžiai ir žaidimas atrodo išties šauniau nei NFS:HP 2 ar NFSU. Primenu, kalbu apie split-screen režimą ir jo skirtumus, vaizdelį lygindamas su vieno žaidėjo režimu.

Antra vertus, visiškai arkadinis ir nenuspėjamas *Shox* valdymas, jokių reikalavimų, susijusių su automobilio „tiuningu", ir daugmaž vienodos automobilių charakteristikos nepavers jūsų absoliučiu lyderiu, tad jau po kelių važiavimų įsitaisysyte sau dėmesio vertų konkurentų, su kuriais važiuoti bus tikrai įdomu.

Soul Calibur 2

Ilgai svarsčiau, kuris muštynių žaidimas idealiausias vakarėliams. Vis dėlto galutines mano simpatijas pelno SCII. Dėl daugelio priežasčių. Pirmoji, žinoma, ta, kad šiame žaidime galima laimėti spaudinėjant bet ką. Beje, taip žaidžiant galima ne tik nugalėti priešininką, bet ir atlikti keletą įpūdingų smūgių, sužavėsiančių minią. Gan gili ir paini žaidimo valdymo schema neįpareigoja žaidėjo kalti kombinacijas atmintinai, taigi yra šiek tiek atlaidesnė ir paprastesnė nei, tarkim, MK:DA. Beje, lyginant su MK:DA, *Soul Calibur* pasižymi ir kitais puikiais bruožais. Patrauklesni veikėjai, malonesnės akiai arenos, ryškesni ir gilesni

galiniai fonai. Prie SC privalumų priskirčiau ir kraujo nebuvimą, mat nepažįstantiems MK serijos žmonėms MK:DA matomas kraujas–želė gali pasirodyti juokingas, ką jau ir bekalbėti apie gan žemos prabos *Fatality*. Žodžiu, vakarėlio metu, ypač jei jame yra žaidžiančių merginų, rekomenduočiau būtent *Soul Calibur*. Švelnesnį, gilesnį, gražesnį ir paprastenį nei kiti žanro atstovai.

Beje, jei dar neturite PS2, vakarėliams ypač gerai tinka ir PSOne konsolė, apie kurią iki šiol tylėjau :).

Tekken 3 (Psone)

Be abejonės, vakarėlių favoritas, net ir tuo atveju, jei namie yra PS2 konsolė. Senas, geras, laiko patikrintas žaidimas vis dar atrodo puikiai. Svarbiausias *Tekken 3* bruožas, žinoma, yra valdymo paprastumas. Čia, kaip ir SC II, pergalę gali nulemti laimingas atsitiktinumas, o ne kombinacijų žinojimas. Naujokai tai vertina, o senbuviai patiria dvigubą malonumą gindamiesi nuo visiškai neprognozuojamų atakų. Tiesa, žaidžiant su naujokais reikia būti tolerantiškiems ir padėti naujokėliams renkantis personažus. Ne kartą mačiau, kaip jau ragavę *Tekken 3* žaidėjai naujokėliams, planuojantiems pasirinkti Eddy, šnabžda, „ne, ne, tu tik šito neimk, jis labai blogas". Be abejo, Edis naujokų rankose kartais tampa ypatingai baisiu priešininku, tačiau meluoti negražu... O ir žaisti įdomiau, kai yra iššūkis.

Hogs of War (PSone)

Be abejonės, tobulas žaidimas vakarėliui. Žaidimas, nors ir ne gražuolis (kalbu apie grafiką), bet jo paprastumas ir vidinis grožis sužavės ne vieną. *Hogs of War* — tai savotiškas *Worms* klonas, tačiau veiksmas čia vyksta trimatėje erdvėje, o į kovą pakylą ne rožiniai žemės kirminai, o rožinės kiaulės ir kuiliai. Tai žaidimas ėjimais, kurį vienu metu gali žaisti nuo 1 iki 4 žaidėjų (svarbus aspektas vakarėliui, ar ne?). Kiekvienas žaidėjas turi savo kiaulių komandą, visi žaidėjai turi vieną mūšio lauką. Žaidimo tikslas taip pat bendras visiems — kuo greičiau ir kuo įmantresniais būdais priešo kiaules paversti rūpestingai sumaltu faršu arba gerai pačirškintais kotletais. Šiam kilniam tikslui kūrėjai mūsų paršams prigamino įvairių smagumynų: automatų, granatų ir bazu-u-u-u-u-kų. Žaidimas tikrai turėtų pagyvinti vakarėlį, ne tik dėl tobulo ir ganėtinai paprasto „geimplėjaus", bet ir dėl paršelių mėtomų replikų, kurios sklandys ore dar ilgai net ir po to, kai konsolė bus išjungta. Beje, žaidimo muzika taip pat sužavės ne vieną. Gan šmaikščiai „permiksuoti" militaristiniai Rusijos, JAV ar Prancūzijos (ypač Prancūzijos) maršai patiks bet kokio muzikinio stiliaus gerbėjams. Galų gale, jei muzika atsibos, ją galite išjungti. Tokia opcija yra, o tai labai smagu ir keista, turint omenyje žaidimo paprastumą.

Klonoa Beach Woleyball (Psone)

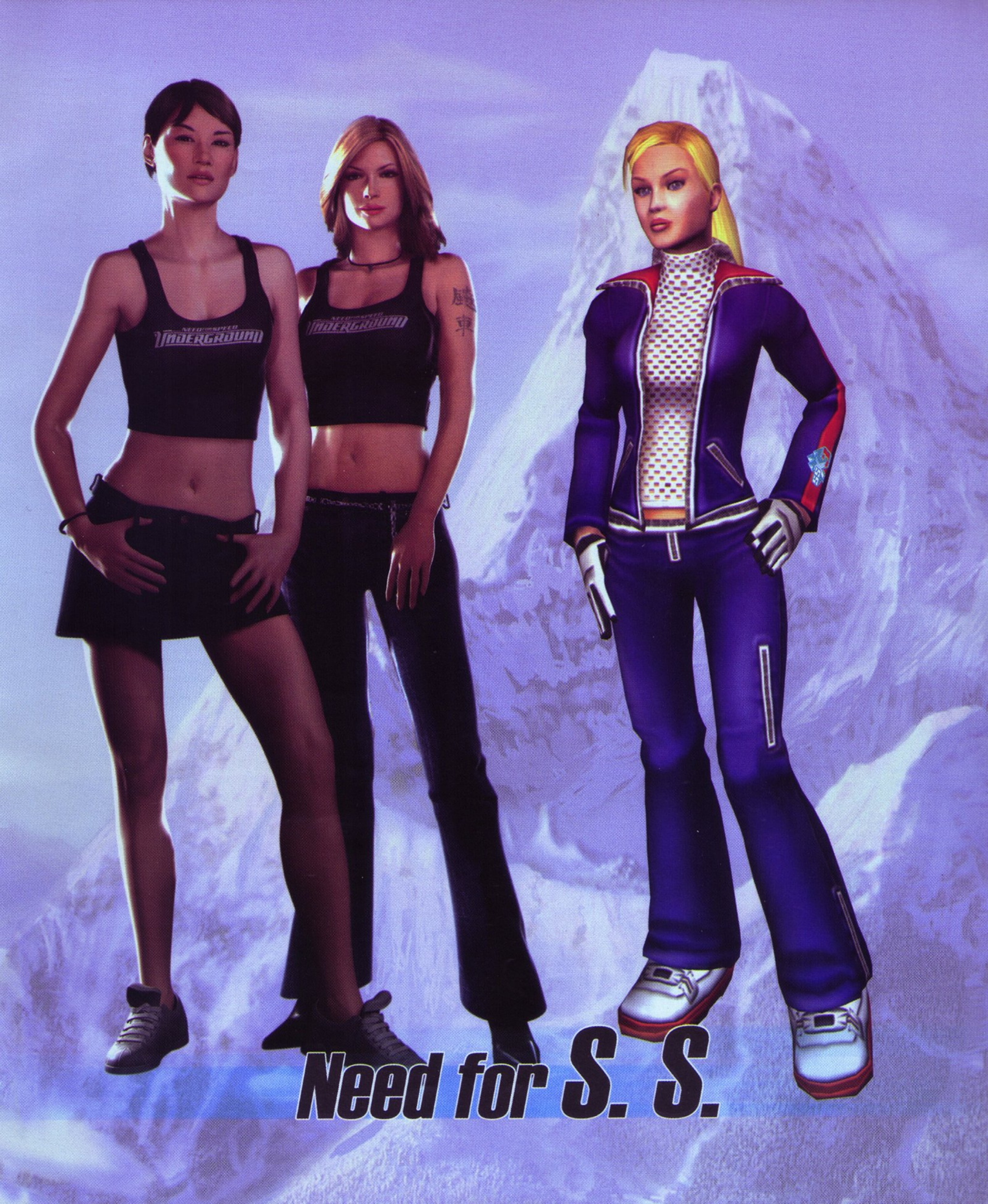
Tobulas žaidimas vakarėliui, ypač jei jame dalyvauja merginos. Kaip žinia, daugumai merginų nelabai rūpi mašinos, muštynės ir laisvai besiliejantis kraujas. Joms taip pat neypatingai svarbi ir žaidimo grafika. Žodžiu, daugeliu atvejų moteriškoji pusė vertina kitus dalykus gyvenime, tad norint jas įkalbėti kažką pažaisti, reikia pasiūlyti kažką ypatingo. *Klonoa Beach Woleyball* — vienas iš tų ypatingųjų žaidimų. Visų pirma, jį gali žaisti nuo 2 iki 4 žaidėjų. Tam nereikia net *Multi Tap*, nes vienu metu žaidimą gali žaisti du žaidėjai naudodamiesi vienu pulteliu. Vienas žaidžia rodyklytėmis, kitas simboliukais. Visas žaidimo žavesys slypi paprastume ir spalvingume, o jo sukeliamas azartas žvėriškas. Be abejo, žaidimas labai patogus organizuojant turnyrus, o jei vakarėlyje yra jums patinkanti mergina, galite ją pasikviesti į savo komandą. Dviese naudodami vieną pultelį neišvengsite artumo, o kova petys į petį ir bendras pakilimų bei nuopuolių patyrimas — tai jau šis tas :).

Na, ir pabaigai...

Pabaigai belieka pridurti, kad apie pagrindinį visų vakarėlių favoritą *Eye Toy* nerašiau todėl, kad jis ir taip yra geriausias vakarėlių draugas, ir dar todėl, kad apie jį pasakojome praeitame numeryje.

Svarbiausia, neužmirškite esminio dalyko: kad vakarėlis būtų pasisekęs, reikia sugebėti ne tik įjungti, bet ir išjungti PS2.

P. S. „Šiaip vakarėlis ir specialiai organizuotas *Gaming Party* — du skirtingi dalykai. Kai kur FIFA tiesiog nepakeičiama :)."


Need for S. S.

Kūrėjas: Black Box | Leidėjas: Electronic Arts | Data: 2003-Lapkričio-20 | Žanras: lenktynės

Need for Speeed: Underground

Need for Speed: Underground, kaip ir Lara Kroft, į mėnesio žaidimo skiltį patektų bet kuriuo atveju. Net jei žaidimas patirtų visišką fiasko ir nepateisintų visų mūsų lūkesčių, nerašyti apie žaidimą, tarp „geimerių" vykstančiuose pokalbiuose užgožusį Rolando Pakso ir Gruzijos problemas, mes tiesiog negalime.

Shut up!

Nuo paskutiniųjų mano „och" ir „ach" *Need for Speed* tematika praėjo metai. Pamenate, pernai panašiu metu VA viršelį puošė nuostabaus *NFS: Hot Pursuit 2* paveiksliukai. Tada dar neįtarėme, kad NFS serija pasuks visai kitu keliu. Prisipažinsiu, skaitydamas kūrėjų pranešimus spaudai, vis kraipiau galvą ir tyliai murmėjau: „Kaip tai žaidime nebus *Porsche*? Kaip tai žaidime nebus *Ferrari*?" arba „Tai koks gi čia *Need fors Speed* be policijos?". Pasirodo, pranešimai spaudai nemelavo: žaidime išties nėra NFS favoritų ir mūsų pamėgti „Poršai", „Ferariai", ir „Vaiperiai" ilsisi garaže. Kūrėjai nemelavo ir dėl policijos, jos nėra, ir jai nerūpi mūsų elgesys naktinėse milžiniško miesto gatvėse. Melavo nuojauta, teigianti, kad *VW Golf* (kad ir koks jis bebūtų) prie NFS nelimpa. Nuojauta melavo ir teigdama, kad be policijos NFS — ne NFS. Nuojauta melavo, nes ji dar nebuvo pažinusi greičio pojūčio. Melavo, nes toks jos darbas meluoti, bet visada ateina laikas, kai ji turi arba triumfuodama pranešti „Na, argi aš nesakiau?" arba užsičiaupti amžiams. Pamačius NFSU mano nuojauta užsičiaupė… Ilgam.

2 in 1

Būkime atviri: NFSU buvo kuriamas viena akimi stebint savo darbą, o kita kino filmą *The Fast and the Furious* kino filmą. Ir nežiūrint, kad tai gali būti vienas iš skaudesnių smūgių staigiai skęstančiai *VU Games*, šiuo metu itin intensyviai dirbančiai prie *The Fast and the Furious* žaidimo, mums smagu. EA sugebėjo kone tobulai perteikti pogrindinių gatvės lenktynių atmosferą. Šviečiantys ryškūs automobiliai, naktinės miesto gatvės ir nuostabios merginos yra viskas, ko reikia pamišusiai pogrindinio lenktynininko sielai.

Kaip jau minėjau, žaidime neišvysime jau įprastų NFS serijai super automobilių. Jų vietą užima kur kas kuklesni keturračiai aparatai, tarp kurių yra ir lietuvių širdžiai artimi *VW Golf* ar *Nissan 240 SX* bei mūsų miestų gatvėse sutinkami *Peugot 206, Ford Focus, Honda Civic Si Coupe* ar *Toyota Supra*.

Tik pasirinkę norimą automobilį neišvysite nieko ypatingo. Jums bus leista vairuoti niekuo neišsiskiriantį, paprastą gatvinį automobilį. Tačiau nereikia norėti visko iš karto — tai tik kelio į aukštumas pradžia.

Pagrindinis NFSU vinis yra *Underground* žaidimo režimas, kuriame jūs ir praleisite maloniausias žaidimo akimirkas. *Underground* režimas, dar vadinamas istorijos režimu, išmeta žaidėją ir jo keturratį draugą į gatvę. Pagrindinis bendravimas su žaidimu vyksta žinutėmis. Į savo pranešimų gaviklį nuolat gausite pranešimus apie vykstančias varžybas bei konkurentų iššūkius. Beje, underground režime taip pat yra keletas gan patrauklių FMV scenų, lyg ir sudarančių kažką panašaus į žaidimo siužetą, nors, kaip minėjau, pagrindinės naujienos pasieks jus elementarių tekstinių žinučių pavidalu.

Be *Undergound* režimo, jūs, be abejo, dar galite susiremti su DI valdomais oponentais ir *Single Race* režime. Čia rasite visas tradicines NFS serijos lenktynių rūšis, *Circuit, Lap Knock Out* (my favourite :) ir *Sprint*, bei NFSU pasirodžiusias naujienas — *Drag bei Drift* varžybas. Be abejo, žaidime yra ir tradicinis *Split Screen* dviejų žaidėjų režimas, tačiau, deja deja, mano širdžiai jis pasirodė nemielas. Tiesa, nepulkit daryti klaidingų išvadų: *geimplėjui* nieko netrūksta, tiesiog split screen režime labai nukenčia žaidimo grafika ir po pasivažinėjimo vieno žaidėjo režimu jį atrodo labai apkarpyta ir apskabyta. Tiesa, šis minusas daug aktualesnis važiuojant žiedinėse varžybose, o *Drag* režime visas dėmesys sutelkiamas į pavarų bei nitro junginėjimą, tad grafikos minusai ne tokie svarbūs. Žaidimas suteikia ir galimybę susirungti *on-line*, tiesa, kol kas dar retas Lietuvos žaidėjas turi šią galimybę, bet atsižvelgiant į tai, kad *PS2* tinklo adapterį jau galima įsigyti daugumoje Lietuvos parduotuvių, jaučiu pareigą paminėti šią savybę. Įdomiausia detalė kalbant apie NFSU tinklo režimą yra ta, kad tiek PS2, tiek AK vartotojai kaunasi viename serveryje, tai reiškia, kad čia ir tik čia PS2 žaidėjai gali parodyti savo vairavimo igūdžių pranašumus prieš AK žaidėjus. Smagu.

Go Underground! (drymz)

Mano baltai raudona *Honda Integra Type–R* stovėjo kiek nuošaliau nuo būsimų lenktynių dalyvių. Smalsuolių minia per tamsintus langus bandė įžiūrėti mašinos vidų, kiti grožėjosi nuostabiu samurajumi, puošiančiu šonines dureles. Treti smalsiai nagrinėjo lipdukus, tikėdamiesi bent iš jų sužinoti, kas slypi po variklio dangčiu. Žiūrėkit ir spėliokit, kiek akys geidžia, man negaila, būtent tam šie ratai ir buvo sutverti... Artėjo startas ir neabejotinos mano pergalės akimirka. Greičiausius čia gerbia... Taip išeina, kad netrukus ims gerbti mane.

Susirinkusių žioplių minia suošia, ant starto linijos pasirodė sesutės dvynės. Tradiciškai jos duoda startą lenktynėms. Užvedu automobilį, pagarsinu salone grojantį *Rob Zombie* ir iškilmingai riedu starto linijos link. Po akimirkos stovime keturiese. Nerimastingai spusčiojame akseleratoriaus pedalą. Sesutės atlieka grakštų judesį ir lengvai mosteli ranka. Startas. Akimirksniu gatvę užpildo cypiančių padangų garsas, oras persipildo degančios gumos kvapo, susirinkę žiopliai suraukia nosis, varžybų dalyviai su žvėriška jėga šauna į priekį... Į naktį... Į nežinią... Triūsas garaže nenuėjo perniek, mano Vortex'as šovė į priekį ne prasčiau nei gatvės autoritetų vairuojami automobiliai. Keletą pirmų akimirkų lėkėme vienoje krūvoje, vidutinis važiavimo greitis jau perlipo per 120 km/h. Tai būtų nieko, jei lėktume greitkeliu, tačiau mes šiaušėme centrinėmis miesto gatvėmis. Naktis buvo mūsų pusėje, tuščios gatvės leido mums negalvoti apie pėsčiuosius, kurių paprasčiausiai nebuvo, tačiau eismas gatvėse dar vyksta. Mūsų kelyje nuolat maišėsi vienas kitas naktinę pamainą dirbantis taksistas ar šiaip neaiškios kilmės furgonėlis. Galų gale pasiekėme pirmąjį staigesnį posūkį, vadinasi, pirmąją galimybę atsikratyti vieno iš trijų konkurentų. Akimirksniu pasirinkau auką, jau kuris laikas įkyriai šalia manęs važiuojančią *Toyota Supra*. Gatvė, į kurią turėjome įsukti, perskirta žalios vejos juosta, tad pakako tik lengvo stuktelėjimo konkurentui, ir jis išlėkęs iš numatytos posūkio trajektorijos nesustabdomai artėjo žalios vejos juostoje augančių medžių link. Iš to, kaip pasisuko staiga slystelėjusi mašina, supratau, kad jis bando stabdyti, tačiau jau vėlu, dar akimirksnis, ir konkurento automobilis įsiremia į medį. Iš mano galinio matymo veidrodėlių netrukus išnyko ir jo žibintų šviesa... *One down, two to go.*

Važiavimo greitis nenumaldomai augo, pasiekęs 160 km/h, pajutau, kad ne visai gerai matau kelią, šviesos šaltiniai pamažu ėmė lietis į vieną visumą, vaizdas tapo toks, lyg žiūrėtum pro aprūkusį stiklą. Tačiau čia pat esantys kiti du lenktynininkai neleido mažinti greičio ir agresyviai bandydami aplenkti diktavo varžybų tempą. Greičiau, dar greičiau. Stabdžius išrado bailiai... Išlėkėm į remontuojamą kelio ruožą, vienas konkurentų stuktelėjo į remontininkų paliktą guminį kūgį, mašiną trumpam sumėtė, vairuotojas per staigiai suktelėjo vairą bandydamas ištiesinti automobilį, ir suklydo. Iš po padangų pasipylė dūmai,

nematoma galinga jėga tiesiog tempte nutempė automobilį į kelkraštį, akimirksnį veidrodėlyje dar mačiau, kaip nuo smūgio į sieną pakilo galiniai konkurento ratai. Posūkis. Likome dviese.

Vidutinis greitis 200 km/h, tokį greitį naktiniame mieste išvysčiau pirmą kartą. Vaizdas visiškai susiliejo, gatvių apšvietimas tampa nebenaudingas, atvirkščiai — į ilgas žaižaruojančias ugnies juostas pavirtę gatvių stulpai trukdo orientuotis. Kitus eismo dalyvius spėju pamatyti vos akimirksniui, ir neduok Dieve, bent vienas jų pasimaišytų mano kelyje... Puikiai žinojau, kad nieko, absoliučiai nieko negalėčiau padaryti, kad bent sušvelninčiau susidūrimą. Būtų protinga daugiau negreitėti, tačiau konkurentas nė nemano mažinti tempo. Išlėkėme į gan ilgą tiesiąją, tiek man, tiek lenktynių partneriui jau darosi sunku išlaikyti automobilį tiesiai, tačiau tiek jis, tiek aš

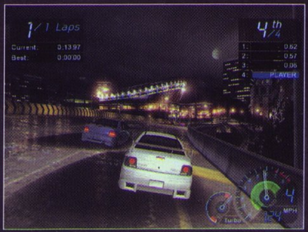
nesame linkę pasiduoti. Be abejonės, mes dar turime paruošę vienas kitam ir šiokių tokių siurprizų... Tačiau reikia sulaukti tinkamo momento. Įveikę eilinį gan paprastą posūkį, abu pastebėjome iš šalutinės gatvės išsukantį taksistą, susidūrimas buvo neišvengiamas. Bandydami sukti šalin, be abejonės, atsitrenktume į vieną iš šalia gatvės esančių pastatų, o stabdžiai šioje situacijoje tik išsuktų automobilį it vilkelį. Akimirksniu priėmiau sprendimą: ranka siektelėjau azoto suboksido įpurškimo mygtuko, automobilio salone pasigirdo tylus šnypštimas, *Honda* kaip raketa šovė į priekį. Prieš tai važiuodamas galėjau įžiūrėti bent jau stambių pastatų kontūrus, o dabar vaizdas išsitempė ir išsikreipė taip, kad tiesių linijų buvo neįmanoma įžiūrėti, mačiau tik įvairių spalvų ir dėmių mišinį, vairavimo ėmėsi nuojauta. Bėgdamas nuo vilko, ant meškos neužsiroviau, azoto injekcija padėjo išvengti susidūrimo ir pralėkti pro taksistą akimirksniu anksčiau, nei jis įvažiavo į gatvę. Varžybų partneris to padaryti nespėjo, ir kartu su taksistu griausmingai pakilo į orą. Galų gale, galima stuktelti per stabdžius, juolab kad iki finišo liko vos kelios dešimtys metrų... Sėkmingai finišavęs, lėtai prariedėjau pro stūgaujančių sirgalių minią. Dabar jie gerbia mane ir mano automobilį. Cha cha, aš esu gatvės Dievas. Aš, aš ir tiktai aš!

Staiga nei iš šio nei iš to pajutau stiprų smūgį į petį. „Kelkis, svajokli“, — suriko Samanta. Sapnuose gatvės Dievu gali tapti kiekvienas, realybėje tai ne taip paprasta. Ką? Visos šios lenktynės, mano triumfas ir didelis aplinkinių *RESPECT* buvo tik sapnas? Deja, taip... Netoliese stovėjo mano naujas, bet visai neišvaizdus Golfukas. Sveiki atvykę į realybę...

Go Underground! (reality)

O realybė po tokių lenktynių pasirodo skaudi kaip niekad. Mūsų kišenėje dešimt gabalų. Parduotuvėje tik ką nuo konvejerio nulipę, tačiau visiškai neįspūdingi *VW Golf*, *Honda Civic* ir *Mazda Miata*. Kurią pasirinkti? Nuo ko pradėti? Beje, klausimai visai logiški, tačiau prasmės juose nėra. Su pasirinktu automobiliu turėsime sudalyvauti tik keliuose važiavimuose, kad sukauptume šiokį tokį kapitalą, o vėliau galėsime juos keisti kaip kojines ar net dažniau. Esmė ta, kad pirmas iš nedaugelio nusivylimų žaidimu išaiškėja jau pirmomis žaidimo akimirkomis. NFSU nėra garažo — tai reiškia, kad žaidime vienu metu galėsime turėti vieną automobilį. Kai norėsime, už visai menką sumą galėsime jį iškeisti į bet kurį kitą siūlomą automobilį. Principas truputį panašus į matytą žaidime *Auto Modelista*, tačiau žaisdami AM automobilius galėjome išsaugoti atminties kortelėje ir bet kada juos užkrauti bei parodyti draugams, o NFSU negalime. Žaisdami NFSU girtis galėsime tik tuo, ką vairuojame, o apie vakar sukurtus nuostabius aparatus galėsime tik papasakoti arba draugo akivaizdoje pasiraitoti rankoves ir „sutiuninti“ automobilį iš naujo. Liūdna.

Ir vis dėlto, nežiūrint to, kad mums lemta turėti tik vieną automobilį vienu metu (žinoma, galima susikurti keletą profilių ir laikyti daugiau



mašinų, tačiau ar norėsite tai daryti?), darbo su juo turėsime daug. Jau po keleto pergalių atrakinsite tam tikrą kiekį „tiuningo" detalių. NFSU „tiuningas", kaip įprasta, suskirstytas į išorinį ir vidinį. Didžiausią dėmesį kūrėjai skyrė išoriniam „tiuningui", tad iš pradžių papasakosiu apie vidinį. Šioje sferoje NFSU nusprendė žengti kiek kitokiu keliu, nei mūsų mėgstamas GT3. Kadangi pats žaidimas visomis išgalėmis stengiasi būti arkadinis, tai ir jo „tiuningas" gan paprastas. Mašinos parametrus tobuliname ne keisdami kažkokias atskiras dalis, o dėdami visus komplektus. Viskas, ką turime pasirinkti, tai dedamo komplekto gamintojas. Iš esmės skirtumo tarp to, ar įdėsite turbo komplektą 1, 2 ar 3 — nepajusite, tačiau visada malonu pasirinkti firmas, kurių dalys tuos komplektus sudaro. Firmų, kurių dalys (ne tik vidinės, bet ir puošiančios automobilį) naudojamos žaidime, sąrašas tikrai ilgas, tarp jų rasite ir tokias žinomas, kaip *AEM*, *Einkei*, *HKS*, *Street Glow*, *Yokohama*, *NOS*, *NEUSPEED*, *Jackson Racing*, *OZ* ir panašiai. Žodžiu, vidinis „tiuningas" neipareigoja žaidėjo būti bent kiek apsišvietusio auto srityje, tiesiog lenktyniaujate tol, kol atrakinate galimybę susidėti aukštesnės klasės dalių rinkinius, juos perkate, montuojate ir būnate visiškai tikri, kad blogiau tikrai nebus.

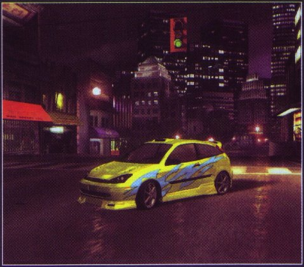
Išorinis „tiuningas" — tai jau visai kita dainelė. NFSU kūrėjai teigia, kad pagal jų tyrimus, žaidėjai puošdami savo automobilį praleis mažų mažiausiai pusę viso žaidimo laiko. Grynas melas :)! Atrakinęs pirmuosius „vinilus" (lipdukai, klijuojami ant automobilio šono) klijavau ir spalvinau juos gerą pusvalandį, po to nusprendžiau pakeisti ratus, užtamsinti stiklus, pasikabinti derantį neoną... Pasirodė, kad derančio neono nėra, tačiau žalias neonas atrodo puikiai. Ok... Pakabinom žalią neoną, perdažėm mašiną, pažiūrėjom... „Nelimpa" „vinilas", tvarkoj, keičiam ir perdažom „vinilą". Žiūrim. Ratai su plonais stipinais atrodytų geriau, keičiam ratus, o galvoje jau sukasi mintys apie auksinį neoną...

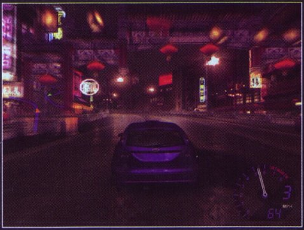
Kai mano pasirinktasis Civikas galų gale atitiko visus mano estetikos ir stiliaus reikalavimus, atsitokėjau ir žvilgtelėjau į laikrodį. Pasirodo, puošdamas savo auto „cackinausi" gerą valandą... Smagiausia tai, kad pralėkęs tris kitas trasas atrakinau naujų bamperių, slenksčių ir spoilerių. Šie plastikiniai stebuklai visiškai pakeičia automobilio išvaizdą, tad į darbą paleidau ir dažus, ir naujai įgytus „vinilus" ir dar geras porą valandų brangaus savo laiko. Ir taip visą žaidimą, nes atrakinamų puošmenų kiekis artėja prie begalybės. Taip kad prieš žaisdami NFSU, pasiruoškite atsakymą į vieną iš dažniausiai pašalinių stebėtojų užduodamų klausimų: tai kada gi tu važiuosi?

Kada? Kada?

Važiuosiu tik tada, kai būsiu užtikrintas nepriekaištinga savo automobilio išvaizda. Ir tai visiškai nereiškia, kad pats važiavimas žaidime yra nuobodus ar neįdomus. Priešingai, arkadinių lenktynių visatoje NFSU kol kas yra neginčytinas lyderis. O jei atsižvelgsime į važiavimo režimų įvairovę, pamatysime, kad NFSU lenkia ir visus savo pirmtakus naujais, tikrai puikiais režimais. Pirmasis jų — *Drift*, puikiai atpalaiduojantis nuo įtemptų varžybų slidinėjimas specialiai tam sukurtose trasose. O antrasis — tai mūsų visų laukiamas Dragas. Jokių automatinių pavarų, jokių posūkių, tik puiki reakcija ir pamišęs greitis.

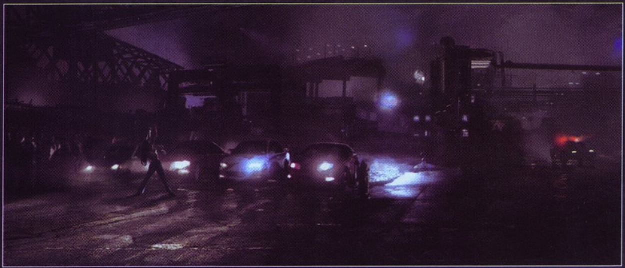
NFSU veiksmas vystosi viename mieste. Taip taip, iš pradžių tai šokiruoja... Tik vienas miestas? Tačiau ilgainiui supranti, kad esmės tai nekeičia. Miestas išties milžiniškas, ir visas padalintas į trasas. NFSU mieste nepavažinėsite kur norite ir kaip norite, tačiau pačios trasos yra gan ilgos, skirtingos ir tikrai patrauklios, taip kad pernelyg didelio poreikio šiaip bastytis po miestą lyg ir nėra. Ypatingos pagarbos verti dizaineriai ir dailininkai, kūrę šį pasakišką miestą. Atskiros jo dalys atrodo kaip atskiri miesteliai, su savotiška aplinka ir atmosfera. Siauros gatvelės ir margaspalviai žibintai kinų kvartaluose, plačios ryškiai apšviestos ir judrios miesto centro gatvės, niūrūs ir tamsūs priemiesčio kvartalai, remontuojami kelio ruožai ir apleistas uosto





rajonas. Važiuojant trasomis, lokalizuotomis būtent viename rajone, visiškai nesusidaro įspūdis, kad važiuoji tame pačiame mieste. Teisybė išaiškėja važiuojant *Sprint* režime, mat *Sprint* trasos dažniausiai kerta beveik visą miestą, tad važiuodamas paragauji visų malonumų po truputį. Smagiausia yra tai, kad kūrėjai visaip vartė ir sukiojo trasas, tai atidarydami, tai uždarydami kai kurias gatves. Taip važiuojant lyg ir pažįstamomis vietomis, dažnai sulaukiame netikėtų posūkių į visiškai nepažįstamas teritorijas ir atvirkščiai, pirmą kartą važiuodami nepažįstama trasa, staiga išlekiame į kelio ruožą, kurį jau puikiai pažįstame. Žinoma, žaidime neapsieita ir be „shortcut'ų". Kelio nukirtimų ir sutrumpinimų žaidime apstu, tačiau mokydamiesi jais naudotis, sugaišite nemažai laiko vien dėl to, kad važiuojant skirtingomis trasomis tie patys šortkutai gali būti tiek labai pelningi (laiko atžvilgiu), tiek žiauriai nuostolingi. Žodžiu, kelias į pergalę dažniausiai randamas labai skausmingu bandymų ir paklydimų būdu.

Tiesa, NFSU automobiliai, kaip jau tapo įprasta, avarijų metu nesudūžta. Smarkesnių susidūrimų atveju galite pastebėti sutrūkinėjusį stiklą, bet ne daugiau. Tai visiškai nereiškia, kad pačios avarijos atrodo prastai, dažniausiai jos būna įspūdingos, rodomos sulėtintai ir panaudojant geriausią matymo kampą. Vis dėlto, kai du automobiliai pakyla į orą kone iki antrojo namo aukšto, norisi matyti į šalis



lakstančias dalis. Beje, kamera pasitraukia į patogesnę vietą ir mūsų šuolių metu. Dažniausiai tai netrukdo, o tik pagyvina žaidimą, tiesiog svarbu nepersistengti opcijose reguliuojant „jump camera" darbo jautrumą.

Nors automobiliai nedūžta ir visuose lenktynių režimuose, išskyrus dragą, yra negendantys, patys susidūrimai yra didelė bėda. Pirma, kūrėjai už susidūrimus su kitais eismo dalyviais atima stiliaus taškus, antra, pasivyti avarijos metu mus aplenkusius priešininkus yra tikrai sunku, ypač kai misijos skaičiukas persirita per 60. Tiesa, nepaminėjau, kad *Underground* režime yra net 111 misijų! Vis dėlto palyginus su susidūrimais, mūsų išvažiavimas į „neteisingą" kelią, kūrėjų nuomone, yra daug baisesnis dalykas. Niekaip negaliu suprasti šios nemalonios detalės. Kartais važiuodami matysite atviras gatves, virš kurių mirgės rodyklė, nurodanti sukti šalin. Tai štai, jei netyčia pataikysite į tas gatves (nesvarbu, ar apsižioplinę įlėksite visu greičiu, ar vos vos įslysite panaudoję rankinį stabdį, ar būsite įstumtas priešininkų), jokios galimybės staigiai apsisukti ir išsaugoti bent šiokį tokį greitį nebus. Jūsų mašina tiesiog pastatoma tiesiai ant kelio ir teks iš naujo įsibėgėti, o šis procesas labai skausmingas

tiek žaidimo pradžioje, tiek pabaigoje. Žiauru. Ypač jei prisiminsime, kad patekusios į avarijas mašinos 5 atvejais iš dešimties nesustoja ir išsaugo bent 80km/h greitį.

Pats vairavimas nuo tradicinių NFS serijos žaidimų mažai kuo skiriasi. Žinoma, kiekvienas automobilis turi savas važiavimo ir bendravimo su kelio danga charakteristikas, tačiau visi be išimties automobiliai yra paklusnūs ir puikiai suvaldomi. Vienintelis valdymo skirtumas — atsiradęs *Nitro Boost* mygtukas. Apie jo paskirtį aiškinti manau nereikia :).

Skaniausias?

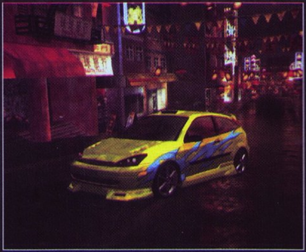
Be jokių abejonių, daugelis jūsų iš NFSU tikėjosi iš koto verčiančios grafikos. Ko gero, jūsų lūkesčiams lemta išsipildyti, mat grafiniu aspektu žaidimas jei ir negautų gražiausio titulo, tai stilingiausio ir efektingiausio apdovanojimus tikrai susižertų. Kalbama, kad specialiųjų efektų kūrimui kaip konsultantas buvo pakviestas netgi Oskarui nominuotas spec. efektų žinovas. Kas gi per specialūs efektai žaidime, kuriame nėra avarijų ir sprogimų? Manau, kad kalbama apie greičio pojūčio ir apšvietimo pateikimą. Lėkdami gatvėmis atkreipkite dėmesį į aplinkui esančius šviesos šaltinius. Kad padarytų tokius efektus, tikrai reikėjo išmanančio žmogaus patarimų. Pats greičio pojūtis sukeliamas sumaniai naudojant apšvietimą bei *motion blur* efektą, matytą F1 žaidimuose. NFSU žaidime tai atrodo tiesiog pribloškiamai, ypač jei lėkdami klaustrofobiškomis, siauromis kinų kvartalo gatvėmis panaudosite nitro... Burna nori rėkti, akys užsimerkti, o rankos mesti pultelį ir stvertis už galvos.

Be abejo, išskirtinis dėmesys buvo skirtas ir automobiliams: jie labai gražūs, detalūs ir tikroviški. Jų paviršiai nuostabiai atspindi aplinką, o vėliau, kai atrakinsite trečio lygio dažus, pamatysite, kas yra tikrai graži spalva.

Puikiai atrodo ir pats miestas. Susidaro įspūdis, kad jame nėra dviejų vienodų namų ar kelio atkarpų. Kiekviena miesto detalė rėkte rėkia apie savo unikalumą. Papildomų malonumų ir įspūdžių suteikia netgi elementarus asfaltas, padengtas kažkokiu tarsi drėgmės efektu.

Kuriant greičio pojūtį žaidimo grafikai puikiai talkina ir garsas. Puikus variklio darbas, kone tobulai įgyvendintas *Nitro* šnypštimas ir padangų cypimas. Kaip jau įprasta, jautresnės klausos žaidėjai gali pasireguliuoti padangų cypimo garsą taip, kad šis būtų tylesnis ir neerzintų. Ir jūs tik paklausykite, su kokiu šniokštimu pro šalį pralekia pakelėje stovintys stulpai bei kaip pasikeičia variklio darbas tuneliuose. Puikumėlis. Aš jau nekalbu apie visada karštus ir tobulai derančius *EA Trax* „gabalus", kuriuos šį kartą atlieka tokios žvaigždės, kaip *Rob Zombie, X-ecutioners, Rancid* ar *Crystal Method*.

Taigi sunku būtų pasakyti, kad žaidimo laukimas buvo beprasmis, kūrėjai tikrai šauniai padirbėjo ruošdami mums naktinį pasivažinėjimą. Neslėpsiu, žaidimas turi trūkumų, tarp kurių skaudžiausi yra garažo bei *Action Replay*



nebuvimas. Tarp trūkumų galima paminėti ir nedūžtančius automobilius (tačiau visi puikiai žinome, kodėl taip yra —licencijos, licencijos ir dar kartą licencijos), ir atmestinai sukurtus auto žurnalų viršelius, ant kurių puikuojasi mūsų automobilių nuotraukos. Tačiau teigiamų bruožų žaidimas turi daug daugiau nei trūkumų, o svarbiausias tarp jų, žinoma, nauja NFS serijos kryptis, naujas, ligi šiol nepatirtas greičio pojūtis ir puikiai įgyvendintas *Drag* režimas.

Nusivilti neturėtumėte, tiesa, aplink žaidimą buvo išsipūtęs milžiniškas burbulas, o ilgai trukęs laukimas pavertė daugumą žaidimo gerbėjų aršiais jo kritikais, tačiau tai tik pirmas įspūdis...

Garaže dažydamas naujai įsigytus *OZ Racing* ratus, pastebėjau stovinčią snieglentę... Hm... Gal pasiimsiu benzine mirkytą skudurą, nusivalysiu išdažytas rankas ir bent trumpam išmainysiu tamsias megapolio gatves ir naktį į šviesias, baltas viršukalnes ir neribotą laisvę... Ką jūs į tai?

Artojas

PIRMAS ĮSPŪDIS 72
Gatvinių automobilių virsmas unikaliais lenktynių modeliais. Nėra garažų, nėra replay'jų, kaip gi save parodyti kitiems?

GARSAS 99
Šimtui sugeba tik Dievas...

MUZIKA 99
...o sudainuoja tik angelai.

GRAFIKA 94
Puikus trasų dizainas. Viskas, pradedant asfaltu, baigiant namų stogais, atrodo nepriekaištingai. Netviska tik kadrų kaitos greitis...

VALDYMAS 90
Standartinė schema, preciziškas paklusnumas. Patogu tiek vairuoti, tiek „tiuninti".

IŠVADA
Tai, ko ir reikėjo tikėtis (daugelis mūsų, įskaitant ir mane, tikėjosi daugiau, tačiau mes, ko gero, nepagalvojom apie galimybių ribas :), yra klaidelių, bet kas gi jų nedaro.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 95

SSX 3

Jau ne kartą kalbėjome, kad tęsinių atžvilgiu šie metai ganėtinai keisti. Ko gero, didžiąją dalį visų šįmet pasirodžiusių žaidimų sudaro tęsiniai, įžangos arba klasikos reinkarnacijos. Žaidimų rinkoje jau senokai galioja taisyklė, kad antroji dalis retai kada tampa geresnė už pirmąją, o trečia dažniausiai būna visiška bėda. Ši taisyklė negalioja tik keliems gigantams, ir kol kas drąsiai galėjome teigti, kad gerus ir pilnaverčius tęsinius kurti moka vos kelios kompanijos. Šiandien galime sakyti, kad į kiečiausių tęsinių gamintojų būrį (kuriame jau seniai sėdi tokie gigantai, kaip *Square, Namco, Konami* ir t. t.) įsilieja ir *EA Big*. Trečias kartas nemelavo, SSX 3 yra tobulas žaidimas, visa viršukalne aukštesnis už du prieš tai buvusius.

Fakto, kad užsisvajoję apie artėjančius hitus NFSU, GT4, MOH: RS, *Starcraft: Ghost* ir panašiai, nepastebėjome milžiniškojo SSX, neigti negalime. Esame kalti, kad anksčiau jums nepranešėme, kaip tai bus gerai... Tačiau ir patys nenutuokėme, kad naujasis SSX bus toks... Toks nepaprastas.

PROTU NESUVOKIAMAS

SSX 3 jau reklamoje byloja, kad šį kartą mūsų dėmesiui tebus viena kalnų grandinė su trimis viršukalnėmis. Galima buvo susidaryti įspūdį, kad žaidimas sumažėjo. Juk seniau SSX garsėjo puikiai sumodeliuotų, tarpusavyje beveik nesusijusių trasų gausa, o dabar, še tau boba devintinės, jie padarė tik vieną kalną, ir tuo didžiuojasi. Tiesa, kūrėjai vis kartodavo žodžius *Enormous, Absolute Freedom, Huge, Giant* ir taip toliau, tačiau pastaruoju metu rėkti garsiau nei būtina mėgsta visi. Pasirodo *EA Big* meistrai visiškai nemelavo, jų vartojami epitetai tikslūs, nors į akį durk.

Esmė ta, kad SSX dabar tapo atviras, toks kaip GTA III arba *Getaway*. Jokių ribų, jokių uždarų trasų ir beveik jokių *Loading* ekranų. Vien tik šios savybės jau byloja apie neribojamą žaidimo laisvę. *The Mountain*, arba tiesiog kalnas, yra kažkas panašaus į *Vice City*.

Kalnas sudarytas iš trijų viršukalnių, žemiausioji atrakinama žaidimo pradžioje, kitos dvi turi būti atrakintos žaidimo metu. Kiekviena viršukalnė turi savo mini žemėlapį, kuriame sužymėtos visos trasos ir maršrutai (kiekviena viršukalnė sudaryta vidutiniškai iš 8 visaverčių trasų). Žaidimo sistema labai paprasta: nuo kalno galime tiktai leistis, tad nuo to, į kokį aukštį pakylame pradžioje, priklauso, kiek laiko galėsime važinėtis. Pakilę į pačią viršukalnę, automatiškai patenkate į *Freeride* režimą ir leidžiatės kalnu, kur nėra jokių dirbtinių objektų. Visos rampos susiformavusios iš suledėjusio sniego, grind vamzdžius atstoja nuvirtę medžiai, apledėjusios uolos ir panašiai. Čia nesutiksite jokių šviesleničų, jokių žiūrovų,

reklamų ar kokių kitų civilizacijos apraiškų — būsite tik jūs ir gamta. Svarbiausia, kad čiuožiant tokio pobūdžio trasose sunku suvokti, ar žaidime apskritai yra ribos bei vietos, į kurias nuvažiuoti neįmanoma. Lygių dizainas taip kruopščiai ir talentingai sukonstruotas, kad užrašą *OFF LIMITS* išvysite tik gerai įvaldę triukus ir pradėję atlikinėti protu nesuvokiamus dalykus. Baigę šią trasą galėsite nesustodami šliuožti toliau, pakeliui išdėlioti kelrodžiai ženklai nurodys, kuria kryptimi šliuožti norint patekti į lenktynių trasas. Ir taip galite nukeliauti iki pačios kalno papėdės, kur jūsų jau lauks sraigtasparnis, grąžin-

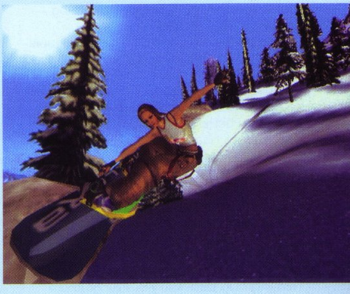
siantis atgal į viršukalnę. Pradedantis žaidėjas vieną viršukalnę gali įveikti per kokias 15 minučių, taigi dabar pabandykite įsivaizduoti penkiolika minučių nenutraukiamo važiavimo vis kitokiomis vietovėmis, penkiolika minučių erdvės triukams, penkiolika minučių nerealaus malonumo... Mažoka? Ech, žinojau, kad taip pamanysite, tačiau juk kalbu apie vieną viršukalnę, o kai atrakinsite visas tris, galėsite pakilti į aukščiausios viršų ir šliuožti žemyn, iki pačios kalno papėdės... Netgi meistrams toks pasivažinėjimas truks beveik pusvalandį... Pusvalandis neribojamo, nestabdomo ir nevaržomo žaidimo, pusvalandis įtampos, nepakartojamų combo, pakilimų ir nuopuolių... Tai jau šis tas, turite tai pripažinti. Kalbama, kad vienas iš žaidimo testuotojų sukūrė ir ATLIKO (!) nenutrūkstantį 30 minučių kombo. Mano protu tai nesuvokiama, bet po poros savaičių aktyvaus žaidimo jau imu tikėti, kad tai įmanoma, ir nepameluosiu sakydamas, kad tai vienas iš tikslų, kuriuos siekiu bent iš dalies įgyvendinti (esu kuklus ir vientiso kombo, trunkančio bent 20 minučių, man bus per akis :).

Tiesa, jei patekę į vieną iš trasų pasirinksite ne *Freeride*, o *Race* režimą, tai tik baigus varžybas teks iš karto naudotis transportu, o ne šliuožti toliau, tačiau tai visiškai logiška ir pateisinama.

VIENAS NEPRALENKIAMAS IR NEPAKARTOJAMAS KALNAS

Savo režimais SSX labai panašus į NFSU. Galime sužaisti pasirinktoje trasoje, *Single Event* režime (nematau prasmės, bet, ko gero, ji yra :), galingajame *Conquer the Mountain* režime, *Multi Play* (*split-screen* dviem žaidėjams), o kai kurie laimingieji jau gali susiremti ir *Online*. Visuose žaidimo režimuose iš pradžių galėsite važinėtis tik pirmoje viršukalnėje, o norėdami praplėsti savo pasivažinėjimų ribas turėsite keliauti į *Conquer the Mountain* (CtM) režimą ir atrakinti kitas viršukalnes bei krūvas papildomų malonumų.

Freeride trasos žaidime pasižymi savo švara ir išvengia bet kokio civilizacijos poveikio, o SSX varžybų (*Race, Slope Style, Pipe* ir t. t.) trasos civilizacijos ir žmogaus darbo vaisiais perkrautos su kaupu. Svarbiausia, kad kiekviena SSX trasa pasižymi savitu stiliumi. Pats kalnas (kurį kūrėjai ne be reikalo vadina gyvu) sudarytas iš trijų viršukalnių ir trijų



visiškai skirtingų nuotaikų, o kiekviena trasa ne tik atspindi savo viršukalnės nuotaiką, bet turi ir unikalių bruožų. Taip žaidėjui sudaromas tikroviškas milžiniško kalno įspūdis, mat šliuožiant tam tikra trasa neatrodo, kad viena ar kita detalė yra matyta anksčiau.

Pirmoji viršukalnė. Pati švelniausia ir romiausia iš visų. Čiuoždami ja sutiksite tik vieną kitą virstantį medį ir beveik „neužsirausite" ant grėsmingų prarajų. Pavojingosios šios viršukalnės trasų vietos dažniausiai žaidėją išmeta ne už trasos ribų, o į lygiagrečiai einančias trasos atkarpas, kartais net į visai naudingus ir sumaniai užmaskuotus šortkutus. Žymiausios ir, mano galva, patraukliausios pirmosios viršukalnės trasos yra *Metro City* lenktynių trasa bei triukams sutverta R and B. Pirmoji jų įrengta kalnų miestelyje. Tiksliau, ne miestelyje, o mieste su savais dangoraižiais, gatvėmis ir geležinkelio tiltais. Iš pirmo žvilgsnio gan siaura, apribota ir sudėtinga trasa apsipratus su žaidimu virsta kone pačiu smagiausiu ir mažiausiai ribojamu pasivažinėjimu. Galybė meistriškai užmaskuotų apvažiavimų, kelio santrumpų, super galingų šuolių ir slaptų vietų paaiškėja tik po to, kai žaidėjas jau būna įvaldęs didžiąją dalį meistriško šliuožimo paslapčių. Apskritai *Metro City* trasa, iš pradžių atrodanti kaip *Grind*'inimo mėgėjų rojus, vėliau virsta pačių galingiausių šuolių ir super rizikingų bei ilgų triukų vykdymo vieta. O R and B trasa labai rami, joje beveik nėra pavojų keliančių vietų, tad ji puikiai tinka pradedantiems *trick master*'iams. Be abejonės, lėtas važiavimas ir atsargus elgesys darant triukus šioje trasoje neatneš rezultatų, vertų aukso medalio, tačiau žinios, sukauptos lenktyniaujant R and B trasoje, labai pravers ateityje, o sugaištas laikas atsipirks su kaupu.

Antroji viršukalnė ima rodyti dantis. Kone visose antrosios viršukalnės trasose pūs stiprus vėjas, gamta krės savo išdaigas. Nenustebkite, kai kelią pastos be perstojo virstantys medžiai bei sniego lavinos. Antrosios viršukalnės trasos taip pat pasižymi ir apgaulingomis bei labai pavojingomis vietomis. Skardžiai, prarajos, užžėlę kriokliai, apledėjusios požeminės olos, apgaulingi plikledžiu padengti ruožai... Visa tai yra antroje viršukalnėje. Tiesa, sniego

audra užklups jus tik pačioje viršukalnės viršūnėje, tačiau stipresni vėjo gūsiai persekios viso nusileidimo metu.

Trečioji viršukalnė puikiai atspindi vieną iš žaidimo šūkių *It's You Against the Mountain* (tu prieš kalną). Visiškai nesvetingos ir netinkamos varžyboms oro salygos yra pirmoji kalno išdaiga. Sniego audros ir lavinos, nepermatomos ir galingos pūgos, mažinančios sportininko šliuožimo greitį — tik gėlytės. Važiuodami trečiuoju kalnu, tiesioginė šio žodžio prasme, neturėsite tvirto pagrindo po kojomis. Kalnas gyvas, kalnas kvėpuoja, o nuo jo kvėpavimo dreba žemė. Įkvėpdamas oro, kalnas atsiveria tiesiog po jūsų kojomis, tarp milžiniškų ledo lyčių susiformuoja bedugnės prarajos, kurias dažniausiai pamatai tik į jas įkritęs. Dauguma greitų trečiosios viršukalnės ruožų yra siauri tarpekliai, iš vienos pusės supami pavojingų aštrių uolų, iš kitos prarajų. Tad norint išlaikyti padorų greitį, tenka itin susikaupti ir apie triukus bent laikinai pamiršti... Štai kas sutrukdys jums ir man atlikti 30 minučių kombo. Apsipratus, kalno kaprizus galima išnaudoti savo labui, bet tai jau tikrų tikriausias *Hardcore*. *Hardcore*? Taip! *Hardcore*! Ir tokios aukštos prabos, kad net baisu! Sveiki atvykę...

Taigi susumavę visas viršukalnes ir visas trasas, turime visai padorų žaidimo trukmės laiką, maždaug savaitę malonaus pasivažinėjimo. Tuomet pridedame *Freeride* režimo teikiamus malonumus, priešininkų mestus iššūkius, *EA Big* iššūkius, norą laimėti visą auksą, atrakinamus triukus, žaidėjų aprangą, bei kitas smulkmenas, ir pamatome, kad žaidimas savyje slepia milžinišką džiaugsmo ir azarto užtaisą, galintį jus patenkinti jei ne metus, tai bent jau gerą pusmetį.

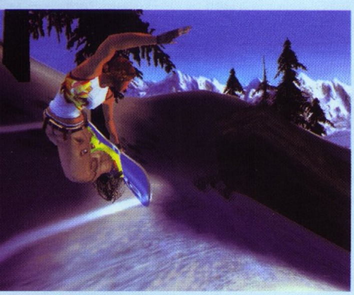
PRATURTINTAS

SSX 3 triukų bazė buvo sukurta SSX *Tricky* žaidime, tad visa *SUPER UBER* triukų sistema žaidimo veteranams bus daugiau mažiau aiški. Tiesa, SSX 3 ši sistema taip pat sudaryta iš trijų pakopų: pirmoji yra boost matuoklio sukaupimas atliekant bet kokius triukus, o vėliau, atlikdami *Uber* triukus, renkame raideles žodžiams *UBER* ir *SUPER*. Surinkus vieną iš šių žodžių, mūsų personažo *boost*'as

tampa galingesnis, ir jis gali atlikti daug sudėtingesnius triukus.

Čia vėlgi galima prisiminti nenaudėlį, apie kurį ir jo 30 minučių kombo sklinda gandai, erzinantys kiekvieno azartiško žaidėjo savimeilę. Atlikti tokį kombo naudojant tik *Grind*, *Spin* ar *Board Grab* kategorijos triukus, gal ir įmanoma, bet tai jau peržengia bet kokias sveiko proto ribas. Viena iš SSX 3 naujovių labai palengvina mums kombo atlikimo darbus. Tai *Board Press* triukai. Jų atlikimui naudojama dešinioji analoginė vairalazdė. Sukiojant vairalazdę, mūsų valdomas personažas keis svorio centrą spausdamas vieną ar kitą snieglentės kraštą. Taip padaromi gan paprasti, nereikalaujantys kalno nuožulnumo ar rampų triukai, vertinami gan kukliais taškų kiekiais. Kam jie reikalingi? Ogi tam, kad jais sujungtumėte stambius ir galingus triukus, taip suformuodami vieną ilgą, kad ir 30 minučių kombo. Kongenialu. Beje, atliekant lentos spaudimo triukus, galima prarasti pusiausvyrą ir tėkštis veidu į pusnį, tačiau *EA Big* apie tai pagalvojo ir sukūrė labai originalų pusiausvyros matuoklį. Jei atlikinėdami lentos spaudimo triuką artėsite prie pusiausvyros praradimo ribos, jūsų valdomas personažas ims mosikuoti rankomis arba mestels kandžią frazę–įspėjimą, kad jūs laiku ji ištiesintumėte. Dar kartą kongenialu.

Dar viena naujovė snieglenčių žaidimui — tai vadinamieji *Handplant* triukai. Juos matėte daugumoje riedlenčių žaidimų. Tai triukai, kurių metu personažas atsiremia ranka į rampos kraštą, suoliuką, vamzdį ar kokį kitą objektą. Kaip ir kiti triukai, *Handplant* savyje slepia keletą puikių savybių, mat tai ne tik gražus ir paprastai atliekamas triukas, bet ir puikus būdas patekti į slaptas žaidimo vietas ar sulėtinti važiavimo tempą, kai to reikia. Taigi lenktynėse, kur svarbus greitis, *Handplant*'ų geriau nenaudoti, tačiau kartais jie praverčia ir čia. Pavyzdžiui, jei norite peršokti nuo vieno siauro vamzdžio ant kito, galite rizikuoti tai padaryti tradiciniu būdu, t. y. spustelėję jump mygtuką. Šuolio metu galite vairuoti krentantį snieglentininką ir tikėtis, kad pataikysite, kur reikia, arba galite panaudoti handplant triuką, ir tuo metu, kai žaidėjas nuleis ranką ant norimo objekto, ji apversti.



YOU'VE GOT MAIL

Mūsų valdomi personažai žaidime turi mini PDA įrenginius, kuriuose sutalpinta visa žaidimui reikalinga informacija, ir į kuriuos ateina laiškai. Ten rasite ir išsamius mokomuosius tekstus, paaiškinančius, kaip atlikti kombo bei kokios puikios savybės slypi vienuose ar kituose triukuose. Čia pat rasite ir duomenų apie tai, kur ir kokios pergalės pasiektos bei ko jums trūksta iki visiškos pergalės kiekvienoje viršukalnėje ir visame kalne. Į šį įrenginį jūs taip pat gausite laiškus, kuriuose jūsų priešininkai praneš jums apie sumuštus jūsų rekordus, sveikins su pasiekimais ir tyčiosis iš jūsų nesėkmių. Kartais laiškuose būna itin vertingos informacijos, tad skaitykite juos reguliariai.

SSX 3 turtingas ir personažų bei atrakinamų džiaugsmų kiekiu. Žaidime sutiksite ir puikiai pažįstamus veteranus Elise, Zoe, Moby, Psymon ar gyvybingąją ir visada besišypsančią Kaori Nishidaki. Prie jų prisijungia ir keletas naujų snieglentininkų: Viggo, Nate, Griff ir kiti. Visi snieglentininkai žaidimą pradeda su tradiciniu *UBER* triukų rinkiniu, o jų reitingas lygus vienetui. Reitingas — tai snieglentininko savybių (greičio, akseleracijos, sukimosi, triukų ir t. t.) suma. Norint pakelti reitingą, reikia tobulinti sportininko savybes, tai kainuoja nemažus pinigus, tad galvokite, kiek ir už ką mokate. Be savybių tobulinimo, jūs galite pakeisti savo personažo išvaizdą. Papildomų rūbų kiekiai kiekvienam personažui nėra begaliniai, tačiau pasirinkimas išties milžiniškas, o kai kurie priedai (pavyzdžiui, Elise kelnaitės *Hotpants* :) tikrai verti dėl jų išlieto prakaito. Ir tai ne viskas... Pinigus galite leisti nuotraukų, plakatų, žaisliukų, filmukų ar papildomų triukų atrakinimui, taip kad tikrai yra kas veikti.

KLAIDOS?

Ogi jų beveik nėra. Tiksliau, išliko tradiciniai erzelį keliantys dalykai, tokie kaip užstrigimas kokioje nors vietoje. Dažniausiai tokiais momentais personažas blaškosi pirmyn atgal, tol, kol žaidimas supranta, kad įvyko klaida, ir perkelia personažą į artimiausią saugią trasos vietą. Beje, persikelti galite ir patys, spustelėję select mygtuką. Kas gi dar? Daugeliui gali užkliūti per stati sudėtingumo kreivė, mat iš pradžių žaidimas atrodo gan paprastas, tačiau tuo momentu, kai imi manyti, kad viskas aišku, suprantama, pasirodo, kad neaišku niekas, žaidimo keliami reikalavimai atrodo neįgyvendinami. Tačiau daugeliu atveju šią „klaidą" reiktų vadinti ne kūrėjo klaida, o žaidėjo

skubėjimu. Nesiseka antroje viršukalnėje, vadinasi, tau dar anksti, grįžk į pirmają, įveik visus ten esančius iššūkius (įskaitant ir *Big Chalenges*, žinoma :), pataupyk pinigų, pagerink žaidėjo reitingą ir viskas eisis kaip iš pypkės. Na, bent 5 atvejais iš dešimties :).

BALTA BALTA, KUR DAIRAIS

Kalbant apie žaidimo dydį, daugeliui, ko gero, kyla klausimas: jei SSX3 didelis, kaip *Vice City*, o jo lygiai prigrūsti rampų bei objektų, kaip

THPS, kas gi atsitiko ligi šiol mane žavėjusiai SSX grafikai? Ogi nieko. Žaidimas puikus, kaip visada. Netgi dar puikesnis.

SSX personažai gyvi, tikroviški ir puikiai animuoti (tai gerai matyti stebint replay'jus *slo-mo* režime :). Aplinka idealiai nušlifuota, gilūs galiniai fonai puikiai dera. Oro efektai iš koto verčiantys, ypač jei kalbame apie pūgas, snaiges, saulės atspindžius bei priklausomai nuo paros laiko savo išvaizdą mainantį sniegą. Ant ledo matomi atspindžiai galėtų konkuruoti su taip kritikų išliaupsintu NFSU asfaltu, o apšvietimas bei fejerverkai tikrai lenkia *Shox* bei *Freekstyle* matytus efektus.

Nežiūrint į tai, kad žaidimo lygiai išties milžiniški, jų išvaizdai nuolaidų daryti nereikia (kaip kartais pasielgiame kalbėdami apie GTA III stiliaus žaidimus :), jie tikrai puikūs, o atsižvelgiant į tai, kad ilgiausias užkrovimas tikrai neviršija geros minutės (sensta nt PS2 daugelio žaidėjų šis laikas tikrai skirsis), galima teigti, kad kūrėjai padarė tai, kas lyg ir atrodė neįmanoma.

ALL WE HEAR IS... RADIO BIG

Žaidimo garsas taip pat žengia įvertinimo TOBULAS link. Net nesiplėsiu pasakodamas apie spec. efektus bei aplinkos garsus. Jie nuostabūs. Norite tuo įsitikinti, garso opcijose išjunkite *Radio Big*, o vietoj radijos įjunkite *Mountain Ambient*. Visai kitas važiavimo lygis, visai kiti pojūčiai, ko gero, tik šioje aplinkoje įmanomas tas prakeiktas 30 minučių kombo (kodėl jis nenori išdūlėti iš mano galvos?).

Klausant *Radio Big* su jumis bendraus gan mielas ir neįkyrus Dj, kartas nuo karto papasakojantis šį tą įdomaus apie vykstančias varžybas bei jūsų valdomo personažo pasiekimus. Jo tekstų bagažas gan turtingas, ir retai kada pasikartojančios frazės pakelia žaidimo vertinimą padangių link. O už frazę, kurią jis ištarė mano mėgstamos ir vienintelės Kaori adresu (jis sakė, kad *„Kaori Nishidaki is back, and she kicks serious but"*) esu asmeniškai dėkingas. Mėgstu, kai per radiją sakoma teisybė :). Taigi mūsų šauniojo Dj grojamų dainų sąrašas taip pat turtingas, ir man kyla įtarimas, kad kažkas prasisuko per mano mėgstamų kompaktų kolekciją. *X-Ecutioners, Felix Da Housecat, N.E.R.D., Jane's Addiction, Red Hot Chili Peppers, Chemical Brothers, A is for Action, Royksopp* ir kiti... Tai viskas, ką nori girdėti mano ausys, tikiuosi, patiks ir jums.

Kaip jau įprasta, žaidimo garso takelis prisitaiko prie vaizdų ekrane, dainų miksavimas bei pritildymas atliekant *UBER* triukus bei milžiniškus šuolius užgniaužia kvapą. SSX 3 — vienas iš tų žaidimų, kuriuose grafika, lygių dizainas ir garsas dirba išvien didžiam tikslui pasiekti — sudaryti kuo didesnį įspūdį... Ir įspūdis susidaro tooooks didelis, kad po pirmojo rimto pasižaidimo apie SSX pasakojau visiems, kam buvo įdomu ir neįdomu, nes man reikėjo išlieti bent dalį galvoje netelpančių teigiamų ir tik teigiamų emocijų. Tokie žaidimai pasirodo retai, pernelyg retai...

Artojas

ĮDOMUMAS 98

Aukščiausia klasė! Visi atskiri žaidimo elementai tobulai sujungti į vieną milžinišką FUN!

GARSAS 99

Check out Mountain Ambient.

MUŽIKA 99

Sunku vertinti, nes muzika visų pirma yra skonio reikalas. Antra vertus, pirma pažaiskite, o paskui pabandykite įsivaizduoti ką nors geriau...

GRAFIKA 96

Didžiuliai lygiai. Blizgantis sniegas. Tobulas apšvietimas ir laisvė, laisvė ir dar kartą laisvė...

VALDYMAS 87

Labai gera ir puikiai PS2 pulteliui priderinta schema (užuojauta GameCube savininkams). Vis dėlto mokymosi kreivė kiek per stati...

IŠVADA

Pasaka, svajonė ir rojus žanro mėgėjams... Jei jūs dar nesidomite snieglenčių žaidimais, tai dabar pats laikas jais susidomėti. Juk taip būna kartą per kelerius metus... Kaip pasakytų vienas Donas, tai pasiūlymas, kurio negalima atsisakyti :).

SUDĖTINGUMAS

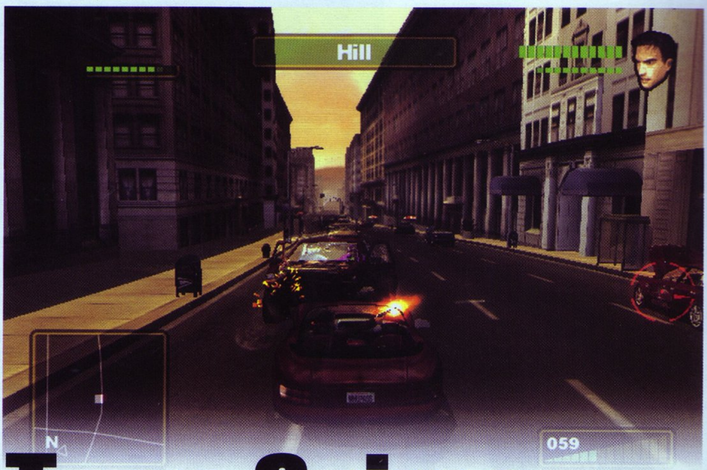
LENGVAS

NORMALUS

SUDĖTINGAS

VA REITINGAS

97



True Crime: Streets of LA

NUŽUDYTI GTA?

■ **Kūrėjas:** Luxoflux | **Leidėjas:** Activision | **Data:** 2003-11-07 | **Žanras:** veiksmo

Jau pačioje kūrimo pradžioje apsiskelbęs „GTA žudiku", True Crime tapo vienu laukiamiausių metų darbų. Skubame pranešti, kad nekantrus laukimas baigėsi. Ar „nužudys" jis GTA, ar ne (o tai įmanoma?), dar pamatysime. Pradžiai pažiūrėkime, ką jau tokio nepaprasto ir „žudančio" savyje turi „tikrųjų nusikaltimų" žaidimas.

ID

True Crime yra vienas iš tų nedaugelio GTA stiliaus žaidimų, kuriuos mėgsta ir gerbia vos ne kas antras žaidėjas. Žaidimas, kaip teigia kūrėjai, yra GTA, Getaway bei Max Payne mišinys. Daug kas manė ir mano iki šiol (kas jo dar nežaidė), jog tai yra GTA klonas. Bet tai netiesa, nes True Crime „geimplėjus" labai skiriasi ir pateikia daug naujovių.

Žaidime valdysite policininką Niką. Su šiuo karštakošiu vaikinuku narpliosite kinų ir rusų

nusikalstamų grupuočių veiksmus bei kitus nusikaltimus. Veiksmas vyksta Los Andžele, mieste, pilname nelegalių narkotikų prekeivių, vagių, ginkluotų maniakų ir kitų visuomenei pavojingų asmenų. Jūs dirbdami policininku turėsite užkirsti kelią nusikaltimams bei gerinti Los Andželo išvaizdą.

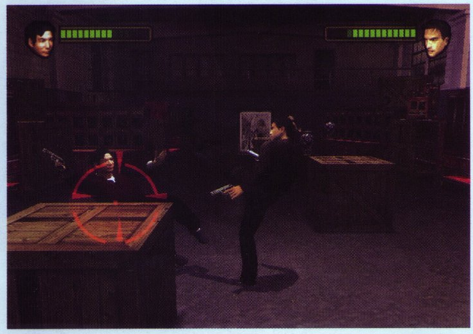
True Crime yra padalintas į 8 epizodus. Juos galėsite įveikti keliais skirtingais būdais. Kiekviename žaisite tol, kol pasieksite galutinį tikslą. Gaila, kad visus tuos 8 epizodus patyręs žaidėjas praeis labai greitai ir šiek tiek nusivils žaidimo trukme. Visos epizodų dalys yra padalintos į 4 tipus: vairavimo, šaudymo, stealth ir muštynių. Kiekvienam iš šitų tipų priskiriamas vis kitoks valdymas bei judesiai. Jei vykdysite sėlinimo užduotį, visa kontrolė nusistatys ant stealth režimo ir negalėsite nei išsitraukti ginklų, nei naudoti muštynių elementų, o jei

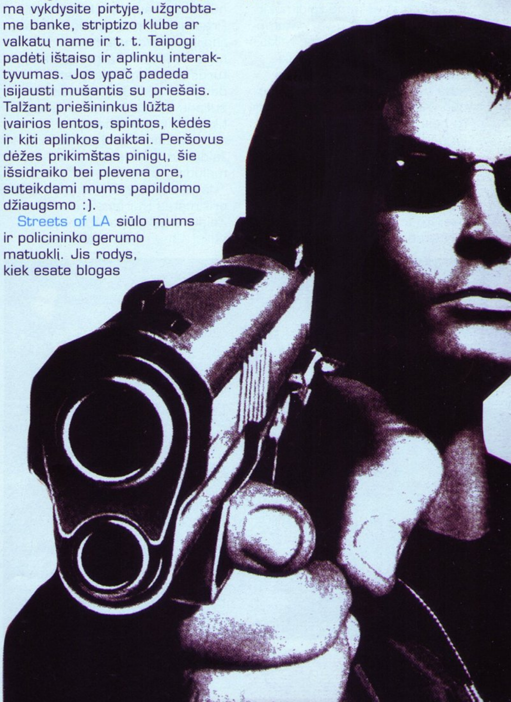
teks muštis, negalėsite naudoti jokių šaudymo ar stealth elementų. Galima teigti, jog True Crime iš viso yra net 4 kontrolės tipai.

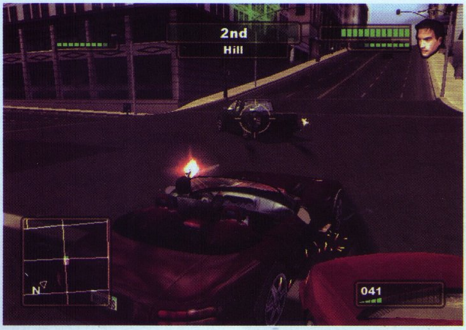
True Crime užduotys panašios ir vos pasiekus 2 ar 3 epizodą pradeda kartotis. Jums teks muštis, šaudyti, tyliai prasmukti į pastatus, kovoti su paslaptingais snaiperiais, automobiliu pabėgti, sekti bei vytis priešus. Visos šios užduotys kartojasi labai dažnai, bet tai nesumenkina paties žaidimo įdomumo, kadangi visada teks kovoti skirtingose vietovėse. Teisingumą vykdysite pirtyje, užgrobtame banke, striptizo klube ar valkatų name ir t. t. Taipogi padėtį ištaiso ir aplinkų interaktyvumas. Jos ypač padeda įsijausti mušantis su priešais. Talžant priešininkus lūžta įvairios lentos, spintos, kėdės ir kiti aplinkos daiktai. Peršovus dėžes prikimštas pinigų, šie išsidraiko bei plevena ore, suteikdami mums papildomo džiaugsmo :).

Streets of LA siūlo mums ir policininko gerumo matuoklį. Jis rodys, kiek esate blogas ar geras detektyvas. Už kiekvieną nužudytą civilį šis matuoklis vienu balu sumažins jūsų reitingą. Taip atsitiks dažnai dėl jūsų neatsargaus vairavimo ar šaudymo. Norint išbristi iš blogo policininko reputacijos, teks patruliuoti gatvėse. Galėsite apieškoti civilius, ar jie nesinešioja narkotikų ir nelegalių ginklų. Taip pat jums dažnai praneš apie netoliese vykstančius nusikaltimus. Turėsite sustabdyti įvairias gatvės muštynes, vagystes, prostituciją, ginkluotus bei pavojingus asmenis, mašinų vagis ir įvairias vagiliaujančias grupuotes. Už kiekvieną įvykdytą darbą gausite +1 balą savo policininko reitinge.

True Crime žaidime galėsite tobulintis nuvykę į treniruočių pastatus. Bus galima įgyti naujų sugebėjimų vairuojant automobilį, atidengti naujus sportinius automobilius, mokytis naujų kovos veiksmų, šaudymo ypatumų bei atrakinti naujus







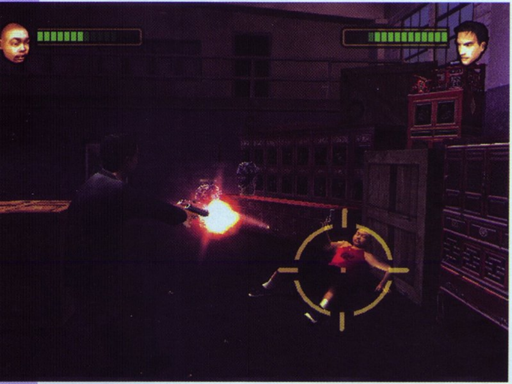
ginklus. Šie sugebėjimai labai svarbūs ir be jų bus sudėtinga įveikti tolimesnius epizodus.

Mane labai pradžiugino ir tai, jog Los Andželas šiame žaidime padarytas LABAI didelis. Miestas yra kokius 5 ar daugiau kartų didesnis už GTA miestus. Tai labai malonus dalykas, kuris suteikia tikroviškumo žaidimui ir padeda įsijausti, lyg važinėtumėmės tikrame mieste, kur reikia važiuoti 5 min. nuo namų iki parduotuvės ir t. t. Deja, tai nėra taip įspūdinga, kaip galėtų būti. Kad ir koks miestas didelis, jis nesuteiks tokio malonumo tyrinėti įvairias vietoves, kaip tai darėme GTA žaidime. Miesto tekstūros LABAI prastos ir nuvilia. Viskas taip blanku, kad net nesinori važiuoti arčiau pastato ir jo patyrinėti, nes ten terasime keletą vienspalvių tekstūrų, o dar blogiau, kad galų gale atsitrenksime į nematomą sieną. Miestams trūksta gyvybės, kuria pasižymi vidaus aplinkos.

Viena iš geriausių žaidimo pusių neabejotinai yra garsas ir muzika. Pagrindinis žaidimo herojus skaldo įvairias replikas, nuolat juokauja ir tikrai netyli. Praeiviai mieste taipogi nuolat replikuoja įvairiais necenzūriniais žodžiais. Be garsų žaidime turėsite galimybę išgirsti daugiau nei 20 įvairiausio stiliaus dainų, kurios skamba tikrai puikiai ir labai dera pačiam žaidimui. Tiksliau, žaidimas prisiderina prie melodijų, o ne jos.

Iš tiesų True Crime yra kimšte prikimštas įvairiausių įdomybių. Žaidime galėsime išbandyti bullet time režimą, įvairius muštynių bei stealth manevrus, įvairius ginklų tipus, mašinų modelius, galimybę apieškoti civilius, patruliuoti gatvėse, treniruotis ir t. t. Taipogi įdomu tai, kad visi iš mirusių priešų paimti ginklai pasibaigus jų apkaboms išmetami ir tenka arba naudotis savo menkais „pistolečiukais", arba ieškotis naujų. Taigi True Crime kūrėjai iš trijų žaidimų sujungė tai, kas buvo geriausia, ir padarė žaidimą, kurio jokiu būdu negalima vadinti GTA ar Getaway klonu.

Pabaigai tenoriu pasakyti, kad True Crime: Streets of LA turėjo didelę galimybę tapti vienu geriausiu visų laikų žaidimų, bet dėl savo nepilno grafinio nušlifavimo, trumpumo bei kitų klaidų tapo geru žaidimu, bet ne geriausiu.



SIUŽETAS 85
Gan kvailas, bet turi daug vingių.

GARSAS 89
Su Niko ir kitų veikėjų replikomis nenuobodžiausite.

MUZIKA 92
Vienas malonumas klausytis tinkamai pritaikytų dainų.

GRAFIKA 70
Visa padėtį sugadina miesto aplinkų detalumas.

VALDYMAS 90
Reikia priprasti prie režimų persijungimo, bet viskas gan patogu.

IŠVADA
Žaidimą tiesiog įdomu žaisti ir tiek.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
86

Jak 2: Renegade

TĘSINYS IŠ DIDŽIOSIOS T

■ **Kūrėjas:** Naughty Dog | **Leidėjas:** Sony | **Data:** 2003-10-17 | **Žanras:** veiksmo

Tęsinys — dažnai vartojamas žodis, labai populiarus šiandieninėje videožaidimų rinkoje. Kuo toliau, tuo daugiau iš jo tikimasi, netgi daugiau, nei iš naujo žaidimo. Ar Jak 2 įtilpo į pirmosios dalies gerbėjų nustatytus rėmus? O gal tęsinys nusirito žemėn, kaip atsitiko su ne vienu nuostabiu kūriniu?..

Žygis

Gerbiami klausytojai, mums išties malonu, kad šią gražią popietę radote laiko prisėsti prie savo radijo imtuvų. Netrukus programoje — kulinarinė laida „Apsilaižyk pirštus“. Išmoksite greitai ir nesunkiai paruošti neragauto skonio ir neregėtos išvaizdos egzotišką mišrainę, puikiai tinkančią ir šventiniam stalui, ir kasdieniam vartojimui.

Visų pirma, privalote turėti gerą indą, kitaip dar vadinamą varikliuką, kuriame guls visa toji mišrainė. Kad ji neprarastų estetinės išvaizdos, varikliukas turi būti labai talpus ir tvirtas. Jei tokio neturite, paskubėkite ir nusipirkite jį artimiausiame prekybos centre — turėtų būti lanksčios kalėdinės nuolaidos. Tik, deja, kyla abejonių, ar rasite patį indą, nes jis išskirtinis ir antro tokio gero su žiburiu nerasi. Geriau patys jį nusilipdykite.

Na, jeigu radote, ko ieškojote, drąsiai guldykite varikliuką ant stalo ir užsiimkite pagrindo gamyba. Tai turėtų būti minkštas, bet nepaprastai kokybiškas ir laiko išbandytas, bet jokiu būdu nepasenęs platformos pagrindas, kurį patys privalote iškepti. Nemokate? Niekuo negalime padėti, nes praeitoje laidoje „Platformos pagrindai: santechnikai, drakonai ir bandikotai“ būtent tokį ir mokėme pasigaminti. Pražiopsojusiems siūlome po laidos susukti mūsų telefono numerį ir už neįtikėtinai mažą kainą užsisakyti laidos įrašų kompaktinio disko arba kasetės pavidalu. Jei užsisakysite visų šių metų įrašus, papildomai

gausite mūsų radijo stoties lipduką ir kūrybinės grupės nuotrauką su autografais.

Grįžkime prie mišrainės. Pagamintą platformą švelniai įsprauskite į varikliuką. Liko trečia didelė dalis, kurią pridėję gausime šventąją trejybę, diktuosiančią salotų skonį ir išvaizdą. Papildomi priedai pridės dar daugiau egzotikos ir originalumo. Tačiau grįžkime prie trečiojo ingrediento, kurį pagaminti prireiks nemažai laiko. Tai lyg drabužis šiai mišrainei. Patiems gaminti nebūtina — jį rasite visose GTA parduotuvėse. Tik jokiu būdu nebandykite pirkti — tuo atveju būsite atstumti, nes nepriklausote tų parduotuvių tinklo savam ratui. Galite nebent pasiskolinti arba, liaudiškai tariant, nušvilpti tai, ko jums reikia. Būtina pridurti, kad radijo laida „Apsilaižyk pirštus" atsiriboja nuo teisinės atsakomybės už šios mišrainės gaminimo padarinius, bet jei nevykdysite instrukcijų, negausite norimo rezultato. Taigi jums tereikia „nujoti" didelio, laisvai tyrinėjamo miesto su eismu ir gyventojais kumpelį, atidžių teisėsaugos sergėtojų salotas, kelių darbdavių daržoves bei firminį GTA stiliaus misijų padažą. Visa tai gerai sumaišykite ir sudėkite į varikliuką su platformos pagrindu.

Dabar imsimės papildomų egzotiškų prieskonių, suteiksiančių ypatingo skonio mūsų nepaprastam patiekalui. Paimkite Tony Hawk'o žolelių ir apibarstykite gautą, bet dar nepabaigtą mišrainę, o apibarstę apsukite porą ratų šaukštu, kad gerai išsimaišytų. Šie prieskoniai labai reti, taigi jų irgi niekur nenusipirksite. Skolinkitės, nudžiaukite, gaukit kaip norit — galutinis rezultatas atlygins pastangas. Neradę minėtųjų žolelių, jas drąsiai galite pakeisti Airblade žolelėmis. Jos netgi labiau tinka šiam patiekalui, nes paprastesnė koncepcija mažiau užgožia kitas sudedamąsias dalis, o iš plataus spektro Tony Hawk'o galimybių tik maža jų dalis būtų čia panaudota.

Kad mišrainė įgautų pikantiškesnį skonį, būtinas Ginklų padažas. Labiausiai tinkamas — Tradicinių Ginklų Rinkinio padažas. Liežuvį prarysite, kai pajusite, kaip jis lengvai valgomas ir kaip susilieja su visa mišraine į bendrą visumą, nors paprastai būna vartojamas su Veiksmo kepsniais ar Šaudyklių virtinukais. Padažą užpilkite švelniai ir saikingai, kad valgydami visąlaik jį jaustumėte, bet išliktų tinkamas skonio kontrastas su platformos pagrindu.

Ant viso to užtrupinkite negailėdami Humoro džiūvėsėlių ir išmaišykite, kad pasiskirstytų po lygiai visoje mišrainėje. Galų gale suvyniokite į blizgančią bei akį maloninančią foliją ir paskrudinkite dešimt–penkiolika minučių orkaitėje, kad įgautų tamsesnį atspalvį. Turėkite omeny, kad dalis Humoro džiūvėsėlių irgi pakeis savo spalvą, tai turės įtakos jų funkcijai šiame patiekale.

Bekepant mūsų originaliajai mišrainei, paskubomis apibėkite kaimynus ir paskleiskite intriguojančių gandų apie jūsų orkaitėje šylantį stebuklą. Neišklokite visko tiesmukai, bet suintriguokite, kad už kulinarinio šedevro paskanavimą jie jums raštiškai liktų skolingi paslaugą (niekada nepasitikėkite kaimyno žodžiu!) arba iš anksto susiprotėtų ir grynaisiais atsilygintų.

Sėkmingai įvykdžius mūsų profesionalių kulinarų sukurtas nuorodas šiai mišrainei pagaminti, ne tik beprotiškai smagiai praleisite laiką dorodami savo darbo vaisių, bet ir kaimynų skolų rašteliai paskatins jus gaminti kitą nuostabų patiekalą, kurio receptą galite sužinoti tik surinkę mūsų stoties trumpąjį numerį 2694. Pokalbio minutės kaina — penki litai. Recepto nupasakojimo trukmė — dešimt minučių.

Šypsokis ir smaguriauk — tik su radijo kulinarine laida „Apsilaižyk pirštus"!

Viską, ką reikėjo pasakyti apie žaidimą, radijo laidos vedėjai jau aptarė. Malonu, kad tęsinys yra toks, koks turi būti tikras tęsinys. Išlaikant geriausias pirmosios dalies savybes, visiškai pakeistas, atnaujintas veiksmas, prigrūsta krūva naujovių ir visos jos šaunios, kaip ir pats žaidimas. Vagiamo transporto įpynimas į platformerio pasaulį — tai pirmas bandymas (bent jau tokio masto) žaidimų istorijoje ir išties džiaugsmingai pranešame, kad bandymas sėkmingas. Skraidančios mašinos gali judėti dviem aukščiais: pažeme ir kokius 5–7 metrus virš žemės. Pažeme judėti lengviau, bet kyla grėsmė nutrenkti pėsčiuosius, supykdyti tvarkos sergėtojus. Be to, ginkluotų persekiotojų paleisti šūviai jums sklendžiant pažeme būna žymiai taiklesni. Judant antru aukštu, kuriuo juda visos normalios mašinos, reikia atidžiau vairuoti, nes keliai tokie patys, kaip ir visas animacinis žaidimo pasaulis — iškreiptų proporcijų ir nelygūs. Nors ir skrisite tiesiai, nematomas kelias, palei kurį skrenda visos mašinos, kils tai aukštyn, tai žemyn ir kažkiek vingiuos į šonus. Tai sukuria

linksmos ir beprotiškos eismo sistemos įvaizdį, ko dar nesame iki šiol matę. Ypač pralinksmina vidury kelio išdygstantys pastatai, į kuriuos, rodos, tuoj atsitrenksim, bet nematomas kelias paaukštėja ir be jokių pastangų išvengiam kliūties.

Labai daug smulkmenų nušvilpta iš GTA serijos, bet yra dalykų, iš kurių patys Rockstar galėtų pasimokyti: pavyzdžiui, veikėjo sugebėjimas plaukti.

Nuo pirmosios ši dalis skiriasi kaip diena nuo nakties. Būtent nakties vaidmenį kūrėjai suteikė Džeko ir jo draugelio Daksterio sugrįžimui, motyvuodami tuo, kad žaidėjai auga su jų žaidimais, kad pirmą dalį pamėgusi auditorija norės rimtesnio, tamsesnio, vyresniems skirto žaidimo. Kaip tarė — taip ir padarė. Dabar išgirsime ir juodo humoro, ir kiek nešvankių Džeko minčių apie priešingą lytį. Džekas gerokai surimtėjo, o nė kiek nepasikeitęs Daksteris prie Džeko atrodo kaip mažvaikis ir veda jį iš proto. Puiku! Rimtas herojus ir įkyrus, žaidimą pagyvinantis jo bendrakeleivis. Kūrėjai žino, ką daro.

Muzika, žinoma, puiki. Valdymas nekelia problemų. Įgarsinimai verti aukso medalio. Ne prasčiau buvo ir pirmojoje dalyje. „Gerą palik ramybėje, blogą pakeisk geru ir pridėk dar daug gero", — tuo ir vadovavosi kurdami Jak and Daxter tęsinį Naughty Dog.

SIUŽETAS **95**
Laisvas klajojimas a la GTA, bet išlaikoma stipri siužetinė linija, demonstruojanti geriausias Naughty Dog savybes.

GARSAS **96**
Nepamirštamas įgarsinimas labai daug prisideda prie bendros žaidimo atmosferos.

MUZIKA **86**
Puiki, bet esame ir geresnių girdėję...

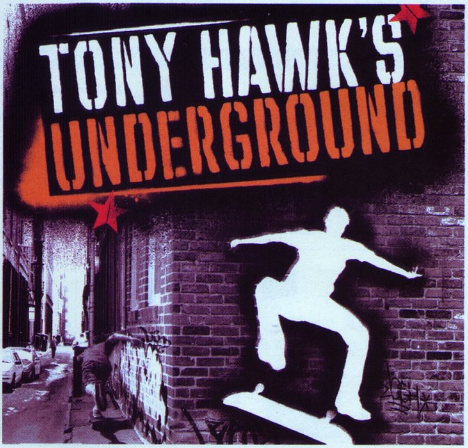
GRAFIKA **98**
Trečioji karta antros kartos konsolėje.

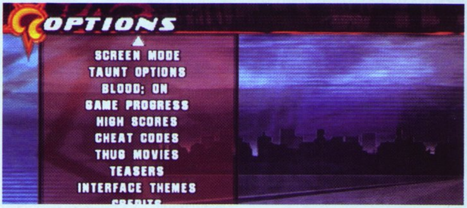
VALDYMAS **94**
Iškils vienas klausimas: ar tik nebūsime su tuo pulteliu rankose gimę?

IŠVADA
Žaidimas, sujungiantis visų dabartinių hitų geriausias savybes, bet išlaikantis savo originalumą — tai ne utopija!

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
92





Tony Hawk's Underground

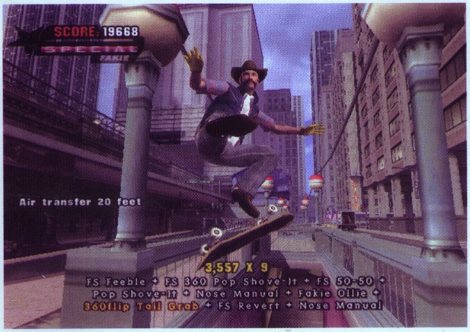
TĘSINYS IŠ DIDŽIOSIOS T

■ **Kūrėjas:** Neversoft | **Leidėjas:** Activision | **Data:** 2003-11-21 | **Žanras:** ekstremalus sportas

Kiekvienoje šalyje, kiekviename mieste galime rasti paauglių, dievinančių riedlentes. Vieni iš jų važinėja, kad linksmai praleistų laisvalaikį, kiti laiko tai savo hobiu ar važinėja, kad sužavėtų merginas, ir tik nedaugelis nori išgarsėti ir siekti karjeros aukštumų riedlenčių srityje.

ID

O iš tų nedaugelio vieniems pamaišo traumos, kitiems talento bei noro treniruotis trūkumas. Ir tik vienetai pasaulyje pasiekia tokių aukštumų, kaip Tony Hawk'as, ir tampa turtingomis, įtakingomis žvaigždėmis, gyvena didžiuliuose nuosavuose namuose, važinėja prabangiomis sportinėmis mašinomis bei svaiginasi prabangiausiais gyvenimo duotais malonumais. Bet, žinoma, jų pradžia nebuvo rožėmis klota. Visi pradėjo nuo eilinių pasivažinėjimų savo rajonuose. Diena iš dienos liejo prakaitą su savo prastomis, nuskeltomis riedlentėmis. Įvairius malonumus iškeisdavo į valandas treniruočių riedlentėmis. Užuot su draugais ėję linksmintis, jie negailėdami jėgų tobulindavo savo sugebėjimus. Daugelis gyveno prastuose kvartaluose, kur gausu narkomanų, vagių ir valkatų. Bet nei vienas iš jų nenusimindavo, nenuleisdavo rankų ir diena iš dienos liedavo prakaitą tobulindami riedlentininko sugebėjimus. Jie buvo atsidavę riedlentėms visa širdimi. Tony Hawk's Underground (toliau THUG), ko gero, labiausiai pakito, lyginant su kitomis serijos dalimis. Nuo šiol nebegalėsite valdyti garsių riedlentininkų, kaip tai darėte ankstesnėse dalyse, o ant riedlentės stosite patys, t. y. susikursite savo herojų. Susikūręs savo asmenybę, jūs paleidžiamas New Jersey kvartale Niu Jorke, kuriame praleidote visą savo vaikystę. Esate tiesiog eilinis vaikėzas, norintis išgarsėti. Kartu su savo draugu Eriku siekiate tapti riedlenčių srities žvaigždėmis. Tai nėra taip paprasta, kaip atrodo iš pirmo žvilgsnio. Teks ieškotis rėmėjų, dalyvauti turnyruose, įvairiuose pasirodymuose, filmuoti savo geriausių triukų epizodus, atstovauti garsias riedlenčių



komandas ir kitaip vaidinti „žvaigždę“. Kelyje jūsų, be abejo, lauks galybė pakilimų ir nuosmukių.

Jų bei įvairių problemų priežastimi dažniausiai tampa ištikimiausias draugas Erikas. Vien pačioje žaidimo pradžioje teks pabėgti iš gimtojo New Jersey dėl to, kad Erikas prisidirbo padegęs vietinės gaujos mašiną. Kartą teks nusivilti, kai jis pasisavins jūsų nufilmuotą beprotiško triuko nuo namo stogo juostą ir per filmuotų medžiagų pristatymą draugas iškils į žvaigždes, o jums teks pasijausti apgautu. Per visą žaidimą Erikas kels vien nelaimes, po kurių jūs vėl taikysitės ir vėl pyksitės, kol galutinai susipyksite ir atsiskyręs nuo komandos pats surinksite pačius geriausius pasaulio riedlentininkus ir imsitės filmuoti beprotišką triukų juostą.

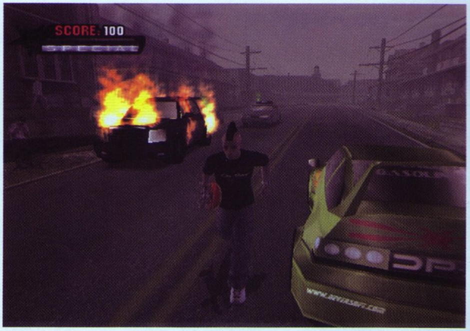
Kaip ir nujaučiate, riedlentininko karjeros laiptai labai statūs. Kadangi dabar esate ne koks Tonis, o jūs pats, viską pradedate nuo nulio. Su jumis nesiskaito nei vienas rimtas riedlentininkas. Vėliau nuvykę į Manheteną pasiskolinate iš nepažįstamų vaikėzų vaizdo kamerą, su kuria ir įamžinsite geriausiai vykusius triukus Manhetene. Dėl šios filmuotos medžiagos viena firma taps jūsų rėmėju, o jūs tuo pačiu turėsite galimybę keisti savo riedlentės išvaizdą, kartu keisdamas ir savo įvaizdį. Vėliau puikiai sudalyvavus turnyre visos galingiausios riedlenčių komandos ims siūlyti kontraktus. Jums bus parodyti visų firmų pristatomieji filmukai ir turėsite rinktis, kurioje komandoje norite tęsti savo karjerą. Pasirinkus komandą, automatiškai bus pakeistas ir jūsų įvaizdis. Užsimetate firminius komandos marškinėlius ir atstovaujate tik tai komandai, kurią pasirinkote.

Tai tik nedidelė dalis įvykių, vykstančių THUG. Naujoji Tonio serija daug sudėtingesnė ir įvairesnė nei ankstesnės ir turi stiprią siužetinę liniją. Taip pat pirmą kartą THPS istorijoje jūsų valdomas veikėjas bus įgarsintas. Jis kalba, reiškia emocijas ir nebėra nebylys, koks buvo anksčiau. Tai leidžia labiau įsijausti į žaidimo veiksmą, nes žinote, jog valdote ne eilinį judantį 3D modelį, o emocingą herojų, siekiantį karjeros aukštumų.

Be pagrindinio veikėjo įgarsinimo ir siužeto, yra ir krūvos kitų naujovių bei patobulinimų. Vienas iš svarbiausių patobulinimų yra galimybė rinktis sudėtingumo lygį. Ši idėja dar nebuvo įgyvendinta nei viename THPS serijos žaidime. Sunkumo pasirinkimas daug ką lemia. Pasirinkus lengvą režimą, visiems tikslams atlikti skirta žymiai daugiau laiko, žaidimo fizika labai palengvinta. Jūs niekada nenukrisite ant žemės, nes to neleis padaryti fizikos apribojimai. Taigi nors ir leistumėtės ant žemės pasisukęs kampu, vis tiek nusileisite nenukritęs nuo riedlentės. Pasirinkus sunkų sudėtingumo lygį, tikslams įvykdyti skiriama mažai laiko, kai kurios užduotys netgi praplečiamos, o žaidimo fizika tikroviška ir po kiekvieno prasto nusileidimo krisite ant žemės negaudami taškų. Lengvesnius sudėtingumo lygius turėtų rinktis pradedantieji THPS serijos žaidėjai, o sunkesnius — patyrę riedlentininkai.

Visas THUG yra padalintas į 27 epizodus. Kiekvieno pabaigoje jūsų laukia viena ar daugiau užduočių, susietų su siužetu. Prieš jas tiesiog vykdote pašalines užduotis, panašiai, kaip tai darėte ankstesnėse THPS dalyse. Iš viso yra 129 užduotys. Jos taip pat šiek tiek perkoreguotos. Atsirado naujų tikslų, visiškai nesusijusių su riedlentėmis. Nuo šiol galite bet kuriuo metu nulipti nuo riedlentės ir bėgioti pėsčiomis, kopti į aukštesnes, sunkiau pasiekiamas vietas, laipioti kopėčiomis bei šokinėti namų stogais. Be viso šito THUG dalyje atsirado ir galimybė vairuoti automobilį. Žinoma, pats automobilio valdymas gan paprastas ir kvailokas, tačiau vis tiek smagu. Taigi jūsų užduočių sąrašas nuo šiol pasipildo ir „neriedlentininko“ užduotimis. Pavyzdžiui, turėsite vairuodamas automobilį surasti ir sunaikinti ledų kioskus (įkvėpimo iš GTA šiomis dienomis semiasi, kas netingi :)), pasivyti sprunkančius nusikaltėlius, surinkti po namų stogus išsibarsčiusias riedlentės dalis, surankioti iš sunkiai pasiekiamų vietų savo įkaušusius draugelius ir t. t. Lakstymas pėsčiomis suteikia ir didesnes galimybes atliekant galingas triukų kombinacijas, kadangi jūs bet kuriuo metu darydami kombo galite nušokti nuo riedlentės ir, perbėgęs į kitą gatvės pusę, tęsti savo triukų kombinaciją. Su vaikščiojimu pėsčiomis atsirado ir keletas naujų triukų. Nuo šiol užkopus į aukštą pastatą galima šokti žemyn ir nusileidus skrieti milžinišku greičiu, o įsibėgėjus nuo rampos pasiekti milžinišką aukštį, kuris suteiks laisvės atlikti galingus triukus. Taip pat galima atsispirti nuo sienos viena koja. Tai labai padeda, kai darant kombo jums pritrūksta greičio — atsispyrę ji vėl galite atgauti.

THUG nuo šiol vyksta įvairiu paros metu bei kintant oro



sąlygoms. Tai labai pamalonina, kadangi važinėtis vakare ar naktį lyjant yra tikrai smagus ir dar nepatirtas jausmas. Be to, yra žymiai maloniau atlikti įvairias užduotis tamsiu paros metu negu šviesią, giedrą dieną. Paros meto keitimasis sukurtas kruopščiai. Vakare visa aplinka nusidažo rudesnėmis spalvomis, vaizdas tampa tamsesnis, o sutemus tvyro mirtina tamsa, girdėti įvairūs keisti čiulbėjimai, kurie padeda įsijausti į naktinį gyvenimą.

Viena iš malonių naujovių žaidime yra pertvarkyta riedlentės fizika. Nuo šiol jums nukritus nuo riedlentės, ji tikroviškai nesustodama vartysis įvairiomis padėtimis. Tai priklauso nuo jūsų griuvimo padėties. Kartais nukritus ji tiesiog nesivartys, o riedės dideliu greičiu tolyn, kol ją vos galėsite įžiūrėti :). Be to, po kelių nesėkmingų kritimų nuo riedlentės, ji gali tiesiog perlūžti ir jūs vieną iš dalių tiesiog nuspirsite tolyn. Laimei, po kelių sekundžių sulūžusiąją pakeis nauja ir galėsite toliau nevaržomas važinėtis. Patobulinta riedlentės fizika padeda dar labiau įsijausti į žaidimo veiksmą ir sukuria geresnį tikrovės jausmą.

THUG pateikia naujoves ir kūrimo režime. Kaip ir anksčiau, galite kurti savo veikėją, parkus, tačiau be viso šito turite galimybę kurti savo triukus bei tikslus. Tai gan įdomi naujiena ir ją verta išbandyti. Savo sukurtus triukus galėsite atlikti bet kur, nors ir karjeros režime.

Kūrėjai pakoregavo ir tobulinimosi sistemą. Nuo šiol jūs nebegaunate tobulinimosi taškų už atliktus tikslus, jie suteikiami atlikus tam tikras užduotis. Pavyzdžiui, norėdami turėti geresnį manual balance, turite tam tikrą laiką išbūti atlikdamas manual arba per vieną kombo atliekti 5 manual'us. O norėdami geriau šliuožti įvairiais šlaitais, turite išsilaikyti tam tikrą laiką šliuoždami ar atlikti tam tikrus šliuožimo triukus per vieną kombinaciją. Tobulinimųsi bus daug ir juos tikrai verta pasiekti iki galo. Tik taip susikursite ir turėsite stabilų riedlentininką. Taigi nuo šiol galite tobulinti savo charakteristikas bet kuriuo metu, visiškai nevaržomi.

THUG techninis atlikimas nėra naujas. Žaidimo garsai bei muzika išlaikė savo kokybės kartelę ir išliko tokie pat kokybiški, kaip ir ankstesnėse dalyse. Kaip ir anksčiau, groja visokiausio stiliaus puikiai prie žaidimo derančios melodijos. THUG grafika taip pat susilaukė tik smulkių patobulinimų. Šešėliai atrodo kokybiškiau, lygiai tapo nežymiai didesni, bet kokybiškesni nei anksčiau. Iš viso žaidime išvysime 8 kruopščiai sukurtus lygius. Yra ir papildomi 4 lygiai, kuriuos galėsime atidaryti. 3 iš 4 slaptų lygių yra atkurti iš THPS 2 dalies, kurie, be abejo, atrodo geriau nei originalieji. Visi pagrindiniai lygiai atrodo detaliau, tikroviškiau ir yra gyvybiškesni nei ankstesniųjų dalių. Takeliais vaikšto žmonės, keliais važinėja mašinos, aplinkui pilna lakstančių ir atliekančių triukus riedlentininkų, stebinčių riedlentininkų pasirodymus žmonių, palydinčių kiekvieną puikų triuką ovacijomis. Tolumoje matyti rūkstantys fabrikai, skraidantys lėktuvai, gatvėse pilna paukščių, kurie vos tik jums priartėjus pasibaido ir dingsta nežinioje. Žaisdami aplankysime skirtingas pasaulio vietas, tokias kaip egzotiškieji Havajai ar šaltoji, apsnigta ir pilna karo atributikos Maskva. Netrūks ir įvairių juokingų situacijų, pavyzdžiui, Tampa mieste išvysime radiobangomis valdomą mažą žaislinį automobilį, važinėjantį aplink miestą.

THUG taip pat siūlo gandais apipintą galimybę panaudoti savo veido tekstūrą žaidime. „Nusifotografavę" su EyeToy galite uždėti savo veidą ant sukurto veikėjo ir valdyti kompiuterinį save. THUG siūlo mums ir online versiją bei 2 žaidėjų režimą, kuriame galėsime išbandyti įvairius vienas prieš vieną režimus. Galimybę žaisti pasauliniame tinkle turi tik PS2 vartotojai.

Be visko, ką jau minėjau, žaidimas kimšte prikimštas įvairiausių smulkmenų. Daug slaptų veikėjų, lygių, galybės įvairiausių firmų, riedlenčių filmų pristatymų, krūvos riedlentininkų filmukų, meniu temų ir dar daug daug ko. Žaidimas prikimštas šimtų smulkmenų, kurias kartais net sunku atsiminti :).

THUG tikrai pribloškiantis žaidimas, pripildytas naujovių. Žaidimas visiškai pakito, palyginus su pirmtakais, ir galima drąsiai sakyti, jog THUG — tai pats geriausias visų laikų riedlenčių simuliatorius. Šis žaidimas tiesiog prikaustys žaidėją mažiausiai dviem savaitėms, o jeigu norėsite tapti tikru THPS ekspertu, galbūt su juo praleisite metus ar daugiau.

SIUŽETAS 95
Naujas ir, kaip nekeista, neprisvilęs blynas THPS serijoje.

GARSAS 90
Kaip visada puikus.

MUZIKA 93
Nuostabiai skamba.

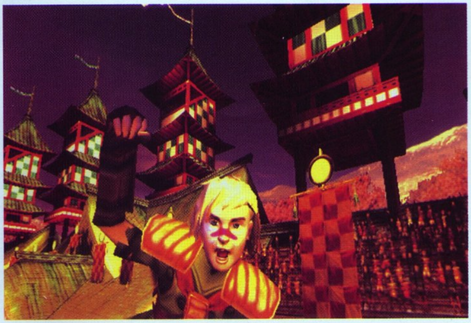
GRAFIKA 87
Atrodo gražiai.

VALDYMAS 82
Gan patogus.

IŠVADA
Naująją THPS serijos dalį tiesiog malonu žaisti.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
88



Harry Potter

Quidditch World Cup

PASIKINKIUS ŠLUOTĄ

■ **Kūrėjas:** EA Games | **Leidėjas:** Elektronic Arts | **Data:** 2003-11-07 | **Žanras:** pasakiškas sportas

Šiemet galėjo ištikti rimta nelaimė. Galėjome nesulaukti kasmetinio Hario Poterio pasirodymo, nes trečiasis kino filmas (o su juo, kaip įprasta, ir žaidimas) atidėtas iki kitų metų. Tačiau kol kino gerbėjai verkia graudžiom ašarom, mes su jumis galime džiūgauti. Haris Poteris, nors ir netipiškame amplua, vis dėlto pasirodo ir kartu atneša visą nepaprastai įdomaus ir paslaptingo kvidičo sporto žaidimą. Sutikite, juk be paties jaunojo burtininko ir poros personažų, didžiausio populiarumo ir susidomėjimo susilaukė ne koks herojus, o keistas ir žavintis „sportas" — kvidičas. Mes apie jį skaitėme, matėme kino filmuose, galėjome trumpai pažaisti ankstesniuose Hario Poterio žaidimuose. O dabar EA leidžia mums pilnai pasinerti į kvidičą ir išmokti visų šio sporto subtilybių.

Ryčka

Nors Quidditch World Cup kūrė EA Games (EA Sports ryškiai užsiima tikro pasaulio dalykais :)), kūrėjai tikrai pasiskolino ne vieną idėją iš tikrų sportinių žaidimų EA bibliotekoje, kad užtikrintų rimtą žaidimo techniką. Iš tiesų kvidiče galima įžvelgti dalį ledo ritulio, dalį futbolo ir, be abejo, didelę dalį išgalvoto fantastinio sporto. Galbūt Quidditch World Cup ir nėra toks gilus kaip FIFA ar NHL, tačiau jis labai smagus žaisti.

Kvidičas žaidžiamas standartiniame stačiakampiame lauke, kaip futbolas, tačiau čia niekas nepaliečia paties lauko :). Užuot bėgioję visi žaidėjai skraido virš lauko pasikinkę magiškas šluotas. Nors tokia koncepcija filmuose ir žaidimo animacijos scenose leidžia parodyti nepaprastai įspūdingų manevrų, pačiame žaidime trimatės erdvės pilnai išnaudoti negalime. Žinoma, viskas vyksta 3D matavimuose, tačiau čia daugiau juda „kamuoliai", o ne patys žaidėjai. Pastarųjų judėjimo trajektorijos ir manevrai gan riboti.

Kvidičo komandą sudaro septyni žaidėjai, pasidalinę į šias pozicijas: trys gaudytojai, mušantys taškus, du mušėjai, apsiginklavę puolamaisiais kamuoliais, kuriais galima išmušti priešininkus, vienas

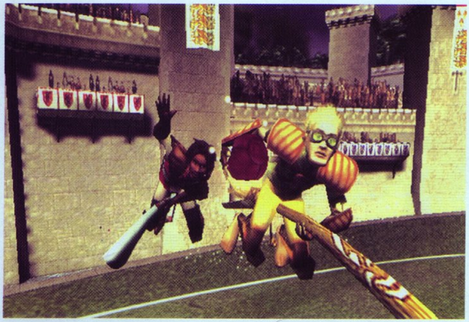
saugotojas, atliekantis vartininko vaidmenį prie žiedų, ir ieškotojas, laukiantis, kada pasirodys šnipelis, ir jį gaudantis. Didžiąją žaidimo dalį tikslas yra pelnyti taškus įmetant kamuolį į vieną iš trijų apskritimų priešininko lauko pusėje. Už įvartį komanda gauna 10 taškų. Turite naudoti standartinius judesius, tokius kaip perdavimas, bei specialiuosius judesius, kuriuos galima uždirbti atliekant kombo atakas. Specialūs judesiai paspaudus tinkamą mygtuką tinkamu laiku, atliekami pasitelkiant CG animaciją. Varžybų metu ekrano viršuje rodomas dviejų dalių matuoklis, kuris artėja centro link. Matuoklis artėja nuo kiekvienos komandos simbolio, ir kuo daugiau komanda primeta taškų, tuo jų pusė labiau artėja priešininkų komandos simbolio link. Susijungus abiem pusėms, paleidžiamas šnipelis (mažutis kamuoliukas su sparneliais) ir žaidimas persijungia iš pagrindinio lauko į paskutines lenktynes dėl pergalingo Auksinio Šnipelio.

Šnipelio gaudymas vyksta kaip didžiulio greičio lenktynių žaidime. Ieškotojui tenka kiek galima greičiau manevruoti savo šluota paskui šnipelį siauru jo paliekamu takeliu. Laikantis takelyje, kaupiasi greičio padidėjimas ir veikėjas greitėja, o nuklydus nuo takelio, judėjimas smarkiai sulėtėja. Taip pat lemiamu momentu galima panaudoti ribotą turbo matuoklį ir aplenkti priešininką. Auksinis Šnipelis yra lemiamas varžybų elementas, mat jo vertė yra 150 taškų. Taigi pergalė praktiškai visada priklauso nuo to, kurios komandos gaudytojas sugaus šnipelį. Gali kilti klausimas, kam gi reikalingas likęs žaidimas ir surinkti taškai? Reikalas tas, kad nors konkrečią pergalę ir lemia šnipelio sugavimas, bendras surinktų taškų skaičius lemia komandos vietą turnyre, taigi visi žaidimo taškai yra svarbu.

Kadangi kvidičas neturi jokio tikroviško pagrindo, žaidimas siūlo protingai sukurtą treniruočių režimą, kad palengvintų tolimesnę žaidėjų kovą. Treniruotės prasideda Hogvarto namuose, o išmokę keletą pamokų, keliaujame kovoti su kitais burtininkų mokyklos namais. Įvaldžius dar keletą naudingų dalykų, atrakiname dar vienus namus ir taip toliau. Specialūs judesiai čia apriboti tik Hogvarto žaidėjams, o priešų DI yra labai silpnas, tad mokytis tikrai nesunku. Žaidimą Hogvarto aplinkoje galima prilyginti „mažajai lygai", kurią įvaldę galime keliauti į didžiąją lygą — Pasaulio Taurę.

Kvidičo Pasaulio Taurėje dalyvauja šalių komandos, tad Haris ir jo draugai sėdasi į žiūrovų tribūnas ir jų valdyti negalime, tačiau žaidimo mechanizmo kokybė smarkiai pakyla. Varžybų tempas ir sudėtingumas tikrai pakyla, ir kompiuterio valdomos komandos visais įmanomais būdais siekia pergalės. Žaidėjas taip pat tampa „kietesnis", nes čia prieinami visi specialūs judesiai.

Quidditch World Cup taurėje dalyvauja devynios komandos: JAV, Anglija, Australija, Vokietija, Prancūzija, Japonija, Ispanija, Bulgarija ir Šiaurės jungtinė komanda. Visos komandos yra puikiai subalansuotos, tačiau tarpusavyje skiriasi ne itin smarkiai, tik keliomis nedidelėmis detalėmis. Be to, negalima susikurti savo komandos, prie ko esame įpratę sportiniuose žaidimuose. Na, tai galima pateisinti „pirmuoju blynu" ir, reikia tikėtis, tęsinyje (jei toks bus)



komandų skirtumų ir galimybių turėsime daugiau.

Gilumo žaidimui prideda atrakinamų kortų galimybės. Kiekviena korta žaidėjui suteikiama įvykdžius tam tikrus iššūkius. Kortos atrakina arenas, specialius judesius ir kitus daiktus. Pilnai atrakinus visas kortas, galima sužaisti vadinamą „kvyrdičą" (Queerditch). Nors ir prastai pavadintas (užuojauta EA darbuotojui, priimančiam vartotojų nusiskundimus :)), šis kvidičo pirmtakas (pagal Poterio istoriją) yra visai smagus žaidimas.

Prie žaidimo „geimplėjaus" galima prikibti, bet išvaizdai nelabai ko tetrūksta. Erdvūs ir skirtingi kvidičo stadionai su Japonijos arena priešakyje, veikėjus ir kamuolius lydintys spalvingi ruožai, greičio pojūtis gaudant šnipelį — viskas kiek įmanoma perteikia šio pasakų sporto dinamiką ir dvasią.

Nors iš pirmo žvilgsnio ir keistas, savarankiškas kvidičo žaidimas vis dėlto pavyko, ir visai neblogai. Quidditch World Cup tikrai smagus žaisti ir suteiks nepaprasto džiaugsmo Hario Poterio fanams. Ir ne tik. Jei net nesate atvertę knygos apie šį burtininką ar užmetę akies į jo filmus, tikrai yra ne viena priežastis mėgti šį žaidimą.

ĮDOMUMAS 85
Gan nemaža judesių ir kitų galimybių įvairovė, bet ribotas veikėjų valdymas.

GARSAS 73
Ko gero, silpniausia žaidimo vieta, nieko per daug įsimintino.

MUZIKA 78
Taikyta pagal aplinkas, tačiau dažnai per daug bereikalingai dramatiška ir didinga.

GRAFIKA 86
Veikėjai pavaizduoti puikiai, nepaprastai įspūdingos arenos, įkvepiantys animaciniai filmukai.

VALDYMAS 75
Ganėtinai painus, reikia nepatingėti pasigilinti per pamokas.

IŠVADA
Žaidimas nepaprastas vien jau dėl savo idėjos ir yra tikrai išskirtinis, tačiau jam dar trūksta gilumo, kad sugebėtų „užkabinti" ilgam.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 78

Motocross Mania 2

KREIVOS MOTOLENKTYNĖS

■ **Kūrėjas:** Alpine Studios | **Leidėjas:** Take 2 | **Data:** 2003-07-02 | **Žanras:** lenktynės

Motociklai su šešiakampiais ratais jau stovi prie starto linijos, ekrano viduryje tipiškas skaičiavimas iki trijų ir prasideda dūzgimas. Kažkur virš galvos bitės avilį ruošiasi įrengti? Ne, čia mūsų „galiūnas“ taip dirba iš televizoriaus ekranų.

Marčius

Įsijungus pirmą kartą intro filmukas žadėjo kažką įspūdingo. Žaidimo meniu sudarė neypatingai daug režimų: Arcade, Career ir Track Editor. Daug nesiknaisiojęs, troškau greičiau išlėkti į trasą. Pasirinkau Arcade race, motociklą, motociklininko lytį, trasą, ratų skaičių ir galiausiai „Race“.

Nežinau, kaip man reikėtų aprašyti tą įspūdį, kurį patyriau po šiek tiek užsitęsusio „loading“ lango išvydęs žaidimą. Tai buvo visiško nusivylimo, pasibjaurėjimo ir apmaudo atominis sprogimas.

Grafika — baisu! Ratai sudaryti ne daugiau kaip iš 6 kampų (žiūrint profiliu) ir tikrai per maži! Vaizdas toks, kad sėdi ne ant krosinio motociklo, o ant mini mopedo.

Motociklininkas atrodo idiotiškai, jo rankos tiek išskėstos, jog atrodo, kad gerą savaitę pažastyse būtų nešiojęs arbūzus.O apie poligonų skaičių visai reikėtų patylėti...

Garsas ne ką mažiau atsilieka nuo grafikos įvertinimo. Susidūrimo su kitu motociklu metu išgirsime kažką panašaus į gerai trinktelėtas patrešusias duris. Motoro garsas (jei taip jį galima pavadinti) po pirmų pravažiuotų lenktynių įkyrėjo iki gyvo kaulo. Bitės, širšės ir kamanės varo šį dviratį, bet tikrai ne cilindrai.

Apžvelkime labiausiai nenusisekusią žaidimo dalį — fiziką. Štai ką pasakysiu (patys įvertinsit, apie kokį lygį eina kalba): kai kurias trasas galima įveikti absoliučiai neatleidus X (akseleratoriaus) mygtuko. Bortai ir kitos trasos apsaugos turi kažkokį oro skydą, į kurį dažniausiai atsitrenkiame visai to nesitikėdami. Nukritę nuo motociklo horizonto link nučiuožiame dvigubai greičiau negu prieš tai važiavome. Darydami salto lengvai nutūpiame ir važiuojame toliau, nesvarbu, ar nusileidome 90 laipsnių kampu priekiniu, ar galiniu ratu. Visas valdymas yra absoliučiai primityvus. Jokio slydimo, sumėtymo nerasime.

Karjeros režimas atsibosta savo monotoniškumu ir numuša visą norą toliau tęsti jau po pirmo etapo. 12 lenktynių — vienas etapas. Jį perėję patenkame į kitą etapą, kuriame galime išsirinkti šiek tiek geresnius motociklus. Jį sudaro taip pat 12 lenktynių, o perėjus kartojasi vėl tas pats. Kas gali būti nuobodžiau? Įspūdį paliko nebent paskutinė trasa, kuri visiškai „nesipaišė“ į motociklų lenktynes. Trasos didžiąją dalį sudaro požemiai, kurių sienomis teka lava. Hmm, kur mes čia papuolėme? Į pragarą?

Gerai, užteks „važiuoti“. Apžvelkime kiek padoresnę žaidimo pusę. Triukai. Jie bus daromi (jei kam neaišku) iššokus į orą nuo kalniukų ir kitų aukštesnių vietų. Įvairovė nedidelė, salto sudarytas iš 5 kadrų, bet kažkokiu būdu jie sugeba suteikti bent lašelį teigiamų emocijų .

Smagus dalykas dar ir tas, kad galime susikurti savo trasą ir po to ją, kad ir dviese su draugu, išbandyti. Duobių, nelygumų, kalniukų ir kalnų gausa trasą padarys visiškai flegmatišką, bet užtat smagu :).

Motocross Mania 2 tikrai yra visiškai nevykęs žaidimas. Jo likimas yra apdulkėti žaidimų kolekcijos spintelėje. Nemanau, kad kas jį įsidės į konsolę daugiau kaip 10 kartų. Dėl ko, patys suprantat, nieko daugiau pridurti neturiu.

ĮDOMUMAS 34
No comments.

GARSAS 39
Kyla įtarimas, kad garsui kurti autoriai atsitempė visą šlamštą iš bobutės rūsio.

MUZIKA 35
Skurdus rokas...

GRAFIKA 21
Baisiau nebūna.

VALDYMAS 40
Koks valdymas?

IŠVADA
Tikra tragedija. Nepralinksmina nė „penkiakadriai“ salto, nei „šešiakampiai“ motociklų ratukai.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
32

Teenage Mutant Ninja Turtles

Kūrėjas: Konami | **Leidėjas:** Konami | **Data:** 2004-02-27 | **Žanras:** Action

Konami dabar galima ir pagirti, ir papeikti. Pagirti, o kartu ir padėkoti reikia už vėžliukų nindzių atgaivinimą ir mūsų redakcijai suteiktą galimybę juos išvysti. Tačiau papeikti galima už nedėkingai ilgą oficialaus žaidimo Europoje, t. y. pas mus, pasirodymą. Kaip bebūtų, negalime ilgai laukti ir dabar pat pasidalinsime įspūdžiais apie vėl atgimusią vieną populiariausių pasaulyje frančizių.

Pjovėjas

Iš tiesų įspūdis toks, kad vėžliukai nemirtingi. Apie juos kuriami filmukai, žaislai, žaidimai ir dar balažin kas. Nors jie atsiradę labai seniai, bet populiarumas nė kiek neišblėso. Pirmą kartą Ninja Turtles pasirodė 1980 metais komiksų pavidalu ir susilaukė stulbinamos sėkmės. Dėl to buvo išleistas ir filmukas, kuris buvo ir iki dabar yra labai populiarus (naujasis žaidimas pasirodo kartu su nauju animacinio filmo sezonu JAV). Pagaliau tai perauga ir į žaidimą, kuris tiesiog triumfavo arkadose, o į namus pirmiausia atkeliavo su Sega konsole. Šio žaidimo populiarumas slypėjo gerame „Vėžliukų" varde, tačiau pats žaidimas jį pateisino. Konami ir dabar įsitikinę, kad iš vėžliukų ką nors vis dar galima išpešti.

Same Spirit

Vėžliukai išlaikė savo dvasią. Teenage Mutant Ninja Turtles (TMNT) vis dar ištikimas komiksams ir animaciniam filmukui. Pradėjus žaisti, iškart rodomas filmukas, kur visi vėžliukai mokosi su Splinteriu (mutavusi žiurkė–mokytojas, jei nepamenate) kovoti. Jis sukurtas ne kompiuterine grafika, o tiesiog nupieštas. Išties, tai atrodo labai gražiai, nes primena laikus, kai žiūrėdavau juos per televizorių, tik čia vėžliukai daug geriau nupiešti ir animuoti. Komikso dvasia taip pat išlaikyta, nes talžydamas priešininkus matote atsirandančius užrašus „Splash", „Slash", „Bomm" ir panašiai. Tai suteikia žaidimui tikrai mielą ir smagų jausmą:)

Kowaaa Bangaaa!

TNMT lygiai, kuriuos turėsite įveikti, yra visiškai skirtingi ir originalūs. Priešai, kuriuos sutiksite, didele įvairove nepasižymi, dažniausiai tradiciniai Šrederio kariai. Pradėję lygį, visada turite eiti į priekį, tačiau kiekviename lygio „gabale" turite išbaladoti visus pasitaikiusius priešus, nes jei kurį nors praleisite, toliau pereiti nebegalėsite (trukdo spingsinti, permatoma, raudona siena). Dėl mokymosi nesijaudinkite, čia jo nėra ir nereikia. Tiesiog spaudai mygtukus, o ekrane matai rezultatą. Kombo atakų nedaug, jas galite padaryti tik 4 kartus paspaudę kvadratą arba tiek pat iksiuką. Galite pašokti į orą ir iš ten tradiciškai smogti priešininkui, bet jei žaidžiate dviese, tai antrajam pulteliui smogti taip nepavyks — galite tik pašokti į orą (kažkoks absurdas). Na, štai, jau mokate kovoti TMNT žaidime.

Multiplayer & co.

Žaisti galima dviese, ir ne tik pagrindiniame žaidime. Papildomai pasimušti su draugu galite Versus

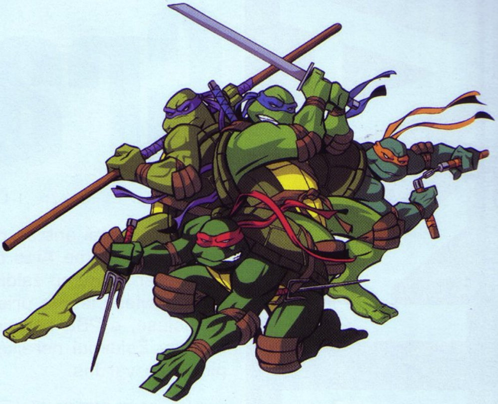
skiltyje. Kuo toliau žaidime nukeliaujate, tuo daugiau kambarių atrakinate Versus režime. Kovos vienas prieš vieną iš pirmo žvilgsnio atrodo normaliai, tik bėda, kad kas pirmas smogia kitam, tas ir laimi. Jei nepataiko pirmas, priešininkas yra labai lengvai užspaudžiamas. Štai visas įdomumas ir strategija.

Žaidžiant dviese pagrindiniame žaidime reikalai truputį taisosi, nes nebereikia kovoti tarpusavyje. Galima padėti draugui, kurį apspinta dešimtys priešų (tai visada buvo aktualu). Taip pat galima kartu galvoti, kaip užmušti lygio bosą, nes reikia ne tik paprasčiausiai jį talžyti, bet ir naudotis aplinkos objektais, pavyzdžiui, benzino bačkom, ar ieškoti kitų silpnų jo vietų. Žaisti dviese tikrai daug įdomiau. Vieno žaidėjo režimas be draugo paramos nėra vertas tokio didelio dėmesio.

Music & Talking Turtles

Labai smagus dalykas, kad vėžliukai kalba gyvai, o ne titrais. Tai tikrai vienas iš žaidimo privalumų. Vėžliukai, kaip ir įprasta animaciniame filmuke ar filmuose, kalba labai emocingai ir netgi juokingai ;]

Atrodo, lyg kalbėtų tie patys žmonės, kurie įgarsino vėžliukus filmuke. Labai malonūs ausiai garsai, kai girdime frazes: „Atspardysiu tau pasturgalį taip, kad jis bučiuos mėnulį". Dažniausiai šią ir panašias frazes taria Rafaelis, taip įveldamas kitus draugus į didesnį pavojų...



Muzikai dėmesio skiriu ne per daugiausiai, kadangi ji šiame žaidime tik priedas. Aišku, linksma, kai su kovos šūksniais girdima ir padori muzika, bet ji čia visiškai netiko. Tiesiog atrodo, kad ji nereikalinga. Vis dėlto muzika nėra monotoniška, tiesiog visos melodijos yra tokio paties greito ritmo.

Other stuff

Žaidimo grafika yra cell-shading (c-s) (pastaruoju metu vis dažniau sutinkama). Tokie c-s grafikos besimušantys, lakstantys vėžliukai tikrai gerai atrodo. Tokių vaizdų, nors ir paprastų, tikrai nesu matęs. Kiti žaidimo dalyviai taip pat atrodo gerai, netgi retkarčiais blizga;]

Kaip jau minėjau, galima panaudoti aplinkoje besimėtančius daiktus. Vienas iš įdomesnių panaudojimų yra priešų naikinimas su sprogstamais objektais. Numetate statinę ar kitą pavojingą daiktą priešų link ir stebite įstabias slo-mo sceneles. Tiesa, turite būti atsargūs, kad nesužeistumėte savo bendro (jei žaidžiate dviese). Taip pat galima sudaužyti mašinas, namų stiklus ir pan. Lygiuose yra daug kliūčių: pravažiuojantys traktoriai, susispaudžiančios sienos bei iš viršaus krintantys gelžgaliai, kurie paverčia jus tradiciniais blynais :)

Dar vienas įdomus dalykas — veikėjų atrakinimas. Visą žaidimą vien su šia ketveriuke tikrai neteks keliauti. Perėję visą pagrindinį režimą, atrakinsite visus svarbiausius veikėjus — Šrederį ir kitus, kurie turi savo atakas ir judesius. Tai prailgina žaidimą, nes su naujais veikėjais visai įdomu iš naujo pereiti pagrindinį režimą.

Teenage Mutant Ninja Turtels neapsieina be kelių nesklandumų. Jį pilnai išnaudosite tik žaisdami dviese, tačiau ir žaidžiant vienam tai gana linksmas ir nostalgiškas žaidimas, primenantis senus, gerus laikus, kai įbedę nosis į TV žavėjomės eiliniais vėžliukų nuotykiais, o tik baigę žiūrėti puldavome prie Sega konsolės patys pasijusti žaliaisiais herojais :).

ĮDOMUMAS 73
Nepamenu ką, bet kažką teks gelbėti :)

GARSAS 92
I'll kick your ass so hard that it will kiss the moon!

MUZIKA 65
Kas, kas ten groja?

GRAFIKA 84
Sėlinantys, bėgantys, besikaunantys vėžliai... labai glitu ;]

VALDYMAS 100
Tas pats, kas gulėti ant sofos.

IŠVADA
Linksmas, nuotaikingas ir emocingas žaidimukas tiks kiekvienam — tiek suaugusiems, tiek vaikams. Beveik būtinas „priedas" — kitas gyvas žaidėjas :)

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 79

Grandia 2

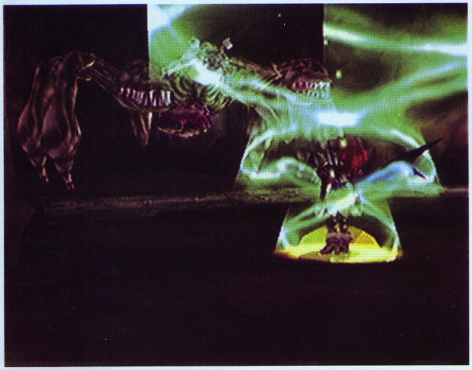
Kūrėjas: Game Arts | **Leidėjas:** Game Arts | **Data:** 2002-03-22 | **Žanras:** RPG

Grandia 2 – tai antras didelės sėkmės susilaukęs mažytės japonų kompanijos Game Arts darbas. Tai nėra Grandia tęsinys. Be pavadinimo ir kelių smulkmenų žaidimai nieko bendro neturi. Grandia 2 pirmą kartą saulės šviesą išvydo prieš trejus metus. Tada jis pasirodė dreamcast konsolėse, o PS2 savininkai antrąją Grandia į rankas paėmė 2002 metais. Žaidimui nereikėjo didelės reklamos. Savo darbą atliko geras pirmtako vardas.

Grandia 2 istorija išsiskiria jau pačiu savo pobūdžiu. Ji — religinė... Prieš 10 000 metų pasaulyje vyko visa lemianti kova tarp gėrio ir blogio, o tiksliau tarp šviesos Dievo Granas ir tamsos valdovo Valmar. Blogiui įsivyravus planetoje, žmonės turėjo rinktis, ką palaikyti. Buvo prieita iki visiško žmonijos susiskaldymo į tamsos ir šviesos pasekėjus. Prasidėjo žūtbūtinė kova. Nors po mirtinų mūšių planeta buvo smarkiai sužalota, septintą kovos dieną Valmar buvo nugalėtas neįtikėtinos Granas kardo jėgos. Valmar kūnas buvo suskaldytas į kelias dalis, o tos dalys buvo atskirai palaidotos slaptavietėse. Tačiau jei Valmar dalys būtų vėl suvienytos, košmaras prasidėtų iš naujo. Grėsmė išliko...

Dabartiniais laikais gyvena septyniolikmetis Rydo, dirbantis samdiniu. Kitaip tariant, žmonės jam moka pinigus už ganėtinai pavojingus darbelius. Atlikus vieną eilinį užsakymą, jis netrukus sulaukia pasiūlymo padirbėti Granas bažnyčiai. Nors Rydo ir ne itin mėgsta religinius reikalus, jis priima pasiūlymą ir sužino, kad jam teks lydėti ir saugoti jauną Granas bažnyčios dainininkę Eleną. Jiems nuėjus į kažkokį religinės paskirties bokštą, Elena liepė Rydo palaukti prie durų. Bokšte vykusioje ceremonijoje atsitiko kažkas neplanuoto ir Elena netikėtai buvo paveikta Valmar sparnų (čia toks religinis terminas). Tie sparnai atvėrė blogąją Elenos pusę — Milenia (ji žaidimo metu kūną kontroliuos ne mažiau nei pati Elena). Vėliau ji grįžo į savo tikrąjį aš ir jiedu su Rydo iškeliavo aplankyti popiežiaus Zera, kuris turėtų išspręsti Elenos problemas. Taip prasideda pasakiška kelionė, kurios metu jūs suprasite, kaip siejasi esamojo ir būtojo laikų istorijos, ir kad senojoje legendoje galbūt yra daugiau melo negu tiesos...

Grandia 1 pasaulyje keliavome su neįtikėtinai šaunia kompanija. Ar Game Arts mums vėl pasiūlė nuostabiausius herojus? Žinoma. Tik dabar jų šiek tiek mažiau — šeši. Jau minėtas pagrindinis veikėjas Rydo — cinikas ir pesimistas. Jis niekuomet nesileidžia į sentimentus. Viskas, kas jam rūpi — atlikti darbą ir gauti užmokestį. Nors pradžioje vyrukas jums gali ir nepatikti, ilgai netrukus jis užsitarnaus jūsų simpatijas. Be pagrindinės žaidimo misijos, jis dar ieškos ir savo brolio Melfice, norėdamas suvesti



su juo senas sąskaitas. Jaunuolis visuomet keliauja su dideliu išmintingu paukščiu Skye (savarankiškai jis mūšiuose nedalyvauja, todėl jo, kaip veikėjo, nepriskaičiavau). Nepaisant nesibaigiančių jų tarpusavio ginčų, Skye ir Rydo yra patys geriausi draugai. Antroji į kelionę įsitraukia Elena. Mergina užaugusi bažnyčioje, todėl yra labai maloni, rūpestinga, naivi ir be galo nuobodi... Visiška jos priešingybė Milenia. Tai kaprizinga, įžūli, nekantri, tačiau labai seksuali gražuolė. Beje, ir Milenia, ir Elena ilgos kelionės metu pajus simpatiją ponaičiui Rydo, tad tarp jų kils nemenka konkurencija. Su mumis taip pat keliaus pusiau žmogus, pusiau žvėris Mareg. Jo kelionės tikslas — surasti Melfice. Šis yra kaltas dėl Mareg gimtojo miestelio sugriovimo.

Vyrukas, jei galime jį taip pavadinti, labai patyręs ir turi neblogų teorijų. Nepaisant kraupios išvaizdos, jis — tikras geraširdis. Mažas berniukas, vardu Roan, irgi vienas iš ekspedicijos dalyvių. Vaikis išmintingas ir nepaprastai gerai išauklėtas. Vėliau sužinome, kad jis yra vieno turtingo miesto princas, taigi gerų jo manierų kilmė tampa išaiškinta. Šeštasis herojus — tai Tio. Ši mergina iš tikrųjų yra robotė, sukurta Valmar ir Granas kovų metu. Ji neturi emocijų ir nereiškia savo jausmų, tik vykdo kitų įsakymus. Tačiau Mareg kompanijos padedamas pamėgins ją išmokyti būti pilnaverčiu žmogumi. Be šių puikių herojų reikia paminėti keletą kitų svarbesnių personažų.

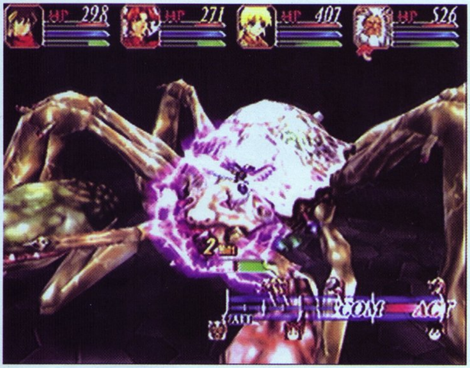
Melfice — nepaprastai protingas ir talentingas vyrukas, pasmerktas savo paties genijaus. Angliškai jis dar minimas kaip „Bringer of ruination", todėl galite suprasti, su kuo turėsite reikalą. Reiktų paminėti ir popiežių Zera. Tai pagrindinė figūra šioje pasaulinėje Granas religijoje. Jis visuomet meldžiasi už gėrį ir ramybę žmonių širdyse, bet ar iš tikrųjų Zera toks doras? Kokia paslaptis jį gaubia?

Tokios tad centrinės Grandia 2 istorijos figūros. Herojai nepaprastai skirtingi, savaip suvokiantys pasaulį. Šie skirtumai Grandia 2 suteikia nepaprastos Dinamikos.

Dinamiškumo žaidimui suteikia ir pasaulis. Didelis, šviesus, gražus ir įvairiaspalvis jis patraukia mus savo nuostabiais miestais, akinamais kraštovaizdžiais ir įdomiausiais žmonėmis. Miestų žaidime nemažai. Kiekviename pilna įvairiausių namelių, į kuriuos užėję išvysite jaukius ir malonius kambarius ir jų šeimininkus, pasiruošusius jus užimti savo istorijomis. Išėjus iš miesto teks keliauti po įvairiausias vieteles: požemius, kalnus, dykumas ir panašiai. Viskas, ir miestai, ir aplinkos, atrodo puikiai. Nenuostabu, juk tai PlayStation 2 su savo milžiniškomis galimybėmis.

Ką gi, priėjome prie grafikos. Žaidimo aplinkos pateiktos 3D plotmėje. Viskas itin detalu ir gražu. Pagrindinių veikėjų išvaizda ideali, o ir kiti atrodo neprastai. FMV pasirodo gana retai, tiesa, dėl to nereikia nerimauti, nes esant tokiai puikiai natūraliai grafikai, filmukų nė nepasigesite. Trumpi FMV pasirodo ir kovose panaudojus magiją. Pačios kovos atrodo stulbinamai. Patys suprasite, kai pamatysite Rydo, besišvaistantį kardu. Nuostabu.

Mūšiai beveik nepasikeitė nuo pirmosios Grandia laikų. Jie prasideda jums atsitrenkus į priešą arba atvirkščiai. Beje, priešai matomi ekrane, todėl tai patiks žaidėjams, nekenčiantiems atsitiktinių mūšių. Kovos vyksta autentiška sistema, kurios nepavadinsi nei realaus laiko kova, nei ėjimais paremta kova. Tai tiesiog šių dviejų rūšių derinys. Atėjus metui jūsų herojui parinkti manevrą, galite naudoti paprastas atakas, specialius asmeninius herojų triukus arba magiją. Triukus išmoksite panaudodami Special Coins monetas, gaunamas po mūšių. O norint naudoti magiją jums reikės Manna egg. Yra keletas kiaušinių rūšių. Neįsivaizduojate, kaip malonu atrasti kur nors paslėptą kiaušinį. Puikios emocijos. Nors sistema



labai linksma, įpusėjus žaidimui ji tampa nepaprastai nuobodi. Priešai, pradžioje atrodantys žavingai, vėliau pradeda kartotis. Tas tikrai nėra malonu. O kai turite tuos pačius manevrus matyti 300-ąjį kartą, tuomet tikrai norisi sviesti pultelį į ekraną. Galbūt viskas būtų kitaip, jei kovos būtų nors kiek sunkesnės. Deja, netgi bosai yra neįtikėtinai lengvai įveikiami. Reiktų gerokai pasistengti, kad viso žaidimo metu išvystumėte bent vieną Game over.

Grandia 2 lengva ne vien dėl mūšių. Pats žaidimo pobūdis itin paprastas. Niekada negalite rinktis. Galite eiti tik ten, kur veda žaidimo istorija. Iš miesto išėjus į pasaulį, eisite tik į vieną naują vietą. Taip žaidėjai netenka laisvės. Kaip malonu FF serijos žaidimuose klajoti po pasaulį ir nusibelsti į bet kokį užkampį! Game Arts mums šio malonumo nesuteikė. Tai didžiulis žaidimo minusas.

Tuo žaidimo minusai nesibaigia. Muzika. Galbūt niekas prie jos nekibtų, tačiau prisiminus nežmoniškai puikias pirmosios žaidimo dalies melodijas, Grandia 2 muziką galime keikti iki soties. Niūrios, nuobodžios melodijos nesugeba mums perteikti situacijų nuotaikos. Tiesa, Grandia 2 iš pirmosios dalies pasiskolino tą linksmą valgio muzikėlę.

Užsiminę apie valgymą galime apie tai pakalbėti ir plačiau. Kiekvienos kelionės metu, ryte, dieną ar vakare, visąlaik sustosite kokioje nors smuklėje ar šiaip svetingų žmonių apartamentuose. Tada visi keliaujantys herojai susės aplink stalą ir užgros ta nuostabi melodija. Jai skambant galėsite smagiai pasiplepėti prie vaišių stalo. Tų pokalbių metu bene geriausiai galėsime pajusti kiekvieno herojaus charakterio ypatumus, išgirsti jų mintis, suprasti emocijas. Besikalbant išvysite ir mini-konfliktų, ir draugiškų patyčių, žodžiu — visko. Smagu. Įdomu stebėti ir kaip mūsų personažai elgiasi. Jaunasis princas Roan pagal visas etiketo taisykles

pjaustysis maistą, o Mareg nieko nepaisydamas čiups jį į rankas.

Kuo gi dar mus gali sužavėti šis japonų kompanijos darbas? Ogi pasaulio samprata, religijos klausimais. Taip, Granas kultas yra vyraujantis Grandia 2 pasaulyje, bet nemanykite, kad nėra kitaip manančių. Sutiksite žmonių, kurie yra Valmar pusėje ir tai tikrai nebus kokie nors Šėtono gvardijos kariai, o paprasti žmonės. Plačiame pasaulyje išgirsite įvairiausių kalbų. Nesutarimų religijos klausimais kils ir tarp pačių herojų. Elena yra aršiausia Granas šalininkė ir iš visos širdies trokšta, kad Valmar niekada neatgimtų. Tuo tarpu Mareg, kaip ir jo gentainiai, aiškina, kad Dievas (Granas) ir Velnias (Valmar) yra kaip ugnis ir vanduo. Ugnis mus sušildo, tačiau taip pat gali viską sudeginti savo kaitriomis liepsnomis. O vanduo palaiko mūsų gyvybę, atgaivina, tačiau bet kada gali viską apsemti. Todėl žmonėms reikia abiejų dievybių galių.

Grandia 2 — tai geras RPG su savo pliusais ir minusais. Pasakiška istorija ir tikrai šaunios joje veikiančios figūros, didelis ir spalvotas pasaulis, siūlantis daugybę nuotykių, įdomios mintys ir pasaulėžiūros bei nepaprastai šauni grafika. Deja, ne viskas taip gražu — žaidimas neįtikėtinai lengvas, kovos su laiku tampa nuobodžios (tai turbūt neišvengiama...), žaidėjų laisvė apribota, o muzika nekokia. Štai tokia ta antroji Grandia, tikrai gera, tačiau nė iš tolo neprilygstanti pirmajai. Žinote kodėl? Žaidimas tiesiog neturi reikiamos dvasios...

SIUŽETAS	96
GARSAS	70
MUZIKA	68
GRAFIKA	86
VALDYMAS	94

IŠVADA

Tai, ko mums labai trūko nuo pat 32 bitų eros pradžios... Tai, ko mes kažkur giliai savo viduje troškome, patys to net nežinodami...

SUDĖTINGUMAS	VA REITINGAS
LENGVAS	88
NORMALUS	
SUDĖTINGAS	

Adomas

IRGI ŽAIDIMAI

LOGITECH XBOX KONTROLERIS

Bevielė žaidimų platforma, žinoma, yra daug geriau, tačiau daugelis neprieštaraus dėl laidų, prijungtų prie naujausio Logitech Xbox kontrolerio, ypač jei pirko jį kaip backup'ą bevieliam įrenginiui. Už kuklią kainą (35 eurai) Logitech laidinis Xbox kontroleris siūlo tą patį rezultatą ir ergonomiką, kaip ir bevieliai kontroleriai.

Logitech įrenginys šiuo metu yra ergonomiškiausias Xbox kontroleris. Pagaliau Xbox kontroleris su mygtukais, tarp jų ir juodais bei baltais, įtaisytais tinkamiausioje nykščiui vietoje. Keturis pagrindinius atpažįstate instinktyviai. Juodi ir balti mygtukai yra ne tik mažesni, jie pakankamai nutolę, tad negali būti supainioti su pagrindiniais. Analogiški trigeriai yra patogiai pasiekiami ir juda su reikiamu pasipriešinimu.

XBOX 2 RUOŠIAMA DEMONSTRACIJAI GDC

Microsoft slapta planuoja pirmąją naujos kartos *Xbox* demonstraciją surengti kitų metų GDC, pasak šios srities aukščiausiuose sluoksniuose veikiančių šaltinių. *Game Developers Conference* įvyks Kalifornijoje kitų metų kovo 22–26 d.

Tuo tarpu, kai vis labiau panašu, kad *Sony* pradės drumsti vandenį su PS3 kitą gegužę E3 parodoje, manoma, jog *Microsoft*, ne kartą tvirtinusi būsianti pirmoji naujos kartos rinkoje, nori išdėlioti prekes anksčiau ir, svarbiausia, pirma.

Patikimas šaltinis, bendraujantis griežtomis anonimiškumo sąlygomis, teigė: „Planas yra toks: kalbėti apie specifikacijas ir parodyti ankstyvas technines demonstracijas (*Xbox2*) per kitas Velykas renginyje JAV. Tai sukurs pagrindą būsimai E3 parodai, kurioje bus galima pateikti ką nors realesnio". Planuojamas pasirodymas GDC turėtų atitikti 2000-ųjų scenarijų, kai *Microsoft* pademonstravo pačią *Xbox*, ir vyks už uždarų durų tik su pakvietimais.

Kalbant apie laiką, tai turi prasmę: tarp šios srities stebėtojų plačiai paplitęs įsitikinimas, kad PS3 bus paleista Japonijoje 2005-ųjų Kalėdoms, o *Xbox* išeis anksčiau, kol kas kalbama apie rugsėjį arba spalį. Turint tai galvoje, *Microsoft* greitai turės pradėti vaikščioti pas investuotojus ir giminingas kompanijas su akivaizdžiais įrodymais.

Dar labiau tikėjimą sustiprina JAV analitiko Bancorp Piper Jaffray pranešimas, kuriame teigiama, jog dabartinės konsolių kartos pardavimai pasiekė viršūnę, dėl ko ateityje prognozuojamas pardavimų smukimas; jei *Microsoft* ir jos konkurentai nori toliau formuoti savo veiklą aplink jau sukurtą vartotojų bazę, turėtų rodyti naują techninę įrangą ir teikti vartotojams vilčių.

Paprašėme *Microsoft* paaiškinimų, tačiau atstovas tik trumpai pasakė: „Tai yra gandai, o mes gandų nekomentuojame".

GOTHAM RACING 2 NEREKOMENDUOJAMAS JAUNESNIEMS

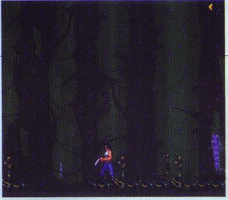
Pastebėtas blogas elgesys žaidimuose yra nuolatinis JAV politikų taikinys, tačiau tik keli žaidimai šioje rinkoje susiduria su gana rimtomis kliūtimis, galinčiomis uždrausti jais prekiauti. Australijoje yra kitaip. Ši šalis istoriškai užėmė daug griežtesnę poziciją dėl žaidimų, kuriuos politikai ir vertinimo tarnybos laiko per daug smurtiniais. Pavyzdžiui, 2001-ųjų gruodį *Grand Theft Auto III* buvo be ceremonijų išimtas iš parduotuvių lentynų tik dėl suaugusiems tinkamo žaidimo turinio.

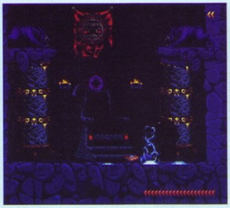
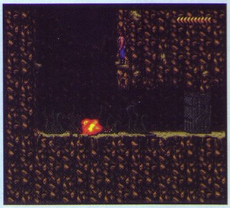
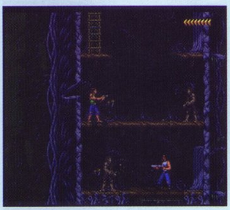
Šįkart Sydney Morning Herald praneša, kad Valstijos Darbo Partijos narys Paul Gibson (kuris taip pat yra nacionalinio valstybinio *Staysafe* komiteto narys) nori nuversti *Project Gotham Racing 2*, kurį Filmų ir literatūros klasifikacijos tarnyba, vertinanti žaidimus Australijoje, anksčiau priskyrė G kategorijai. Raide G įvertinami žaidimai, tinkami bet kokio amžiaus auditorijai.

Gibsonas pareiškė: „Šis žaidimas jauniems žmonės siūlo klaidingą idėją. Jis tiesiog šlovina greitį ir galią". Ir pridūrė: „Tai aiškiai netinkamas vaizdavimas. Jei galėčiau, aš jį uždrausčiau".

Vienas žaidimo lygių vyksta Sidnėjuje. Gibsonas pabrėžė savo susirūpinimą, jog vairuotojai, veikiami *Bizarre Creations* sukurto žaidimo, pamėgdžios žaidime vaizduojamus kvailiojimus lakstant dideliu greičiu.

Tuo tarpu *Microsoft* pardavė per 50000 pirmojo *Gotham Racing* žaidimo kopijų *Xbox* konsolėms, nesulaukusi nė vieno skundo.



Blackthorne

Kūrėjas: Blizzard I Leidėjas: Vivendi I Data: 2003-09-19 I Žanras: veiksmo

AMŽIUS – NE TRŪKUMAS

Blizzard jau ne pirmą kartą pristato savo praeities šedevrą į mūsų mylimąjį „rankinuką" GBA. Pradėjus dirbti su tokiais perkėlimais, išlieka pakankamai didelė tikimybė aukso luitą paversti paukščio ekskrementu. Kūrėjai tikisi kito atvejo — aukso luitą padauginti iš dviženklio skaičiaus, susikrauti viską sau į kišenes, o tuo pačiu palikti patenkintus žaidėjus, kurie ir ateityje nesivaržytų išleisti šių kūrėjų darbams savo piniginės turinį...

1994 METAI

Pasirodė naujas, intriguojantis ir pateisinantis lūkesčius gerą vardą turinčios kūrėjų komandos kūrinys Blackthorne SNES konsolei. Iš pirmo žvilgsnio paprastas, šonu slenkantis veiksmo žaidimas slepia savyje daug netradicinių ir įtraukiančių į veiksmą savybių. Siužetas turi baisiai ilgą priešistorę su gausybe smulkmenų, tačiau kad įsitrauktumėte į veiksmą, užtektų ir dvigubai mažiau istorijos. Žinoma, didesnis priežasčių ir jas sukėlusių įvykių skaičius visada bus šiltai sutinkamas, o gilus siužetas tokio žanro žaidime irgi yra retenybė, kuo gali išdidžiai pasigirti Blackthorne. Keliais žodžiais: istorija apie vaikiną, kuriam nesvetimi ginklai. Grįžta kartą jis į savo gimtąją planetą, o šią užpuolė ateiviai ir pasidalinę teritorijomis. Problemos sprendimas paprastas — tamsoje nuaidi užtaisomo ginklo garsas, pirštas ima glamonėti gaiduką ir kulkų kakofonijoje priešai bejėgiškai pasikloja ant žemės lyg brangus turkiškas kilimas.

Patys įvairiausi priešai pastos jums kelią. Bet tai nėra jūsų tikslas — privalote nugalėti jų visų vadą Sarlac'ą, iki kurio kelias bus sunkus ir kruvinas. Tačiau su tokiais pagrindinio veikėjo įgūdžiais jis nebus neįveikiamas. Tai nėra eilinis veiksmo žaidimas su tradicinėmis komandomis: „šaudyti", „pritūpi" ir „pašokti". Čia galėsite ir šaudyti sau per petį, kad atsikratytumėte iš nugaros puolančių priešų, ir slėptis antrame lygio plane, prisiglausdami prie fono sienų ar užlįsdami už krūmų. Taigi tai nėra bejausmė, žiaurumo kupina šaudyklė, kuriai žaisti nereikalingas intelektas. Nors kraujo ten nestinga, smegenis pasukti privalėsite — slapstymasis suteikia šiokių tokių stealth elementų, o gausūs galvosūkiai ir spąstai žaidime skatina veikti atsargiai ir apgalvotai. Blackthorne savo atsargumu primena legendinį Prince of Persia, o apšlifuotais judesiais ir neįprastu, labiau nei bet kuris kitas žaidimas intriguojančiu siužetu — Flashback, kuriam visi tebejaučiame didelę pagarbą.

Bet tai jokiu būdu nenukopijuotas darbas. Originalumo jam nestinga, o savybės, primenančios minėtus žaidimus, vis dėlto išlieka savitos ir kitaip, gal kiek prasčiau nei tų į istoriją patekusių kūrinių, atliktos, bet vis dar įdomios ir nuostabiai sujungtos į vieną turtingą žaidimą.

Veikėjų judėjimas pavaizduotas puikiai ir pažengia gerokai į priekį, palyginus su kitais šio meto žaidimais. Nušlifuoti judesiai ir sklandus perėjimas iš vieno veiksmo į kitą atrodo nuostabiai. Aplinka atrodo prasčiau, tačiau tai nėra negyvas fonas, jį galima išnaudoti žaidime. Bendra atmosfera grafikos dėka išlaikyta puikiai — tamsūs požemiai su kraupiais ir itin tikroviškais monstrais atrodo pritrenkiamai ir gąsdina.

Ginklų šūviai ir priešų riaumojimai skamba neblogai, bet galėtų būti ir geriau. O muzika priderinta meistriškai ir kovą pagyvina kaip gurkšnis karštos kavos ankstyvą rytą.

Trukmė nėra ilga, o žaidimą įveikus, jo vėl iš naujo pradėti neskatins jokie papildomi atrakinami dalykai. Tačiau nuotykis toks įdomus, kad verta išbandyti, nesvarbu, kiek laiko jis truktų.

2003 METAI

Blizzard klasikinis žaidimas pasiekia nešiojamas konsoles. Jau ne kartą spėjome įsitikinti (geras pavyzdys — Rock 'n roll racing), kad Blizzard klasika pasiekia mūsų rankas nesugadinta ir nepakeista. Šįkart laikomasi tradicijos, tačiau šiokie tokie žaidimo pakoregavimai buvo atlikti, už kuriuos norisi padėkoti kiekvienam kūrybinės grupės nariui asmeniškai ir po to visiems kartu vienu metu. Būtinai buvo reikalinga automatinio išsaugojimo funkcija, vietoj SNES versijoje buvusios kodų sistemos. Nepatingėta — ir darbas stebina savo aukšta kokybe. Net 6 išsaugojimo vietos pakeitė erzinančius kodus.

Dar vienas pakeitimas — dėl mažesnės rezoliucijos buvo sumažintas matomumo laukas, todėl dabar galėsite apsižvalgyti aplink. Nors būtų buvę patogiau viską matyt vienu metu, mažame GBA ekrane veikėjai būtų labai maži ir dėl to nukentėtų dailiai nupieštos smulkesnės detalės.

Vienintelis dalykas, suprastėjęs perkėlus žaidimą — tai spalvų paletė, kurią dabar sudaro žymiai mažiau spalvų. Dėl to kiek nukenčia žaidimo atmosfera.

Tačiau vis tiek kiekvienam, dar neišbandžiusiam šio žaidimo ankstesnėse konsolėse, verta atsigriebti ir išbandyti žaidimą GBA sistemoje. O anksčiau žaidę Blakthorne ras viską tą patį be jokių naujovių, tik kompaktiškai sutalpintą į nešiojamą konsolę. Tokie žaidimai sukelia nostalgiją... O nostalgija sukelia norą pakartoti nuotykius... Šįkart seno žaidimo perleidėjų pinigų troškimas nesusikirto su žaidėjų interesais...

IŽygisI

+ PRIVALUMAI

+ Išnaudojama lygių aplinka.
+ Ginklai, kraujas ir monstrai.
+ Automatinė išsaugojimo sistema.

- TRŪKUMAI

- Suprastėjusi spalvų paletė.
- Nelabai kokybiški garsai.
- Maža trukmė.

Žaidimo amžius nėra trūkumas, ir tai puikiai įrodyta. 1994 metų žaidimas gali varžytis su dabartiniais žaidimais ir daugeli jų aplenkti. O menka grafikos atsilikima kompensuoja nepaprastai idomus veiksmas...

IŠVADA 85

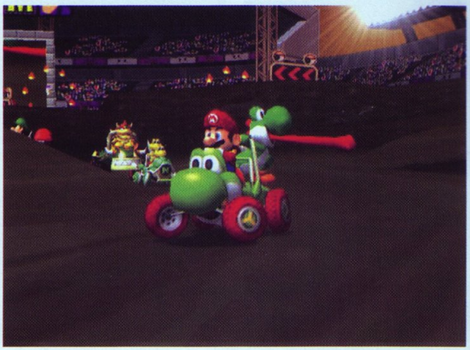
MUZIKA 85
Kūriniai skamba geriau, nei buvo galima tikėtis.

GARSAS 45
Garsai skamba blogiau, nei galima buvo tikėtis.

GRAFIKA 72
Prasta, palyginus su GBA žaidimais, bet išlaiko seną dvasią.

VALDYMAS 84
Patobulintas specialiai GBA mygtukų išdėstymui.

SIUŽETAS 95
Vertas mūsų dėmesio ir intriguojantis.



Mario Kart: Double Dash!!

Kūrėjas: **Nintendo** | Leidėjas: **Nintendo** | Data: **2003-11-14** | Žanras: **Lenktynės**

SANTECHNIKAS UŽ VAIRO!!

Šio šventinio sezono metu, Nintendo savo GameCube stengiasi įpiršti dviem būdais. Apie pirmąjį jau kalbėjome — tai kainos numetimas iki 100 eurų. Antrasis — ilgai lauktas nepaprastas žaidimas Mario Kart: Double Dash!! Rodos, nieko gi čia tokio — eilinės lenktynės, tik su žymiuoju santechniku, beždžione ir kitais populiariausiais Nintendo herojais. Tačiau Mario Kart žaidimai patys savaime jau tapo atskira frančize ir susilaukė nepaprasto populiarumo. Double Dash!! (šauktukai būtini) tikrai išlaiko tą išvaizdą, požiūrį ir esminį šios serijos jausmą bei sugeba pridėti keletą naujų posūkių. Tačiau Mario kartu ir gauname, ir tam tikra prasme prarandame.

Iš karto į akis kris kaip saldainiukas spalvinga ir labai kokybiška grafika, na, bent kartą prisėdusiems prie Mario kartingų tai nebus didelis siurprizas. Double Dash!! siūlo gan didelę žaidimo režimų įvairovę tiek vienam žaidėjui, tiek keliems. Lenktynės suskirstytos į tris klases (50cc, 100cc ir 150cc), o jose dalyvauja apie 20 Nintendo veidukų: Mario ir Luigi, Princesė Peach, Wario, Donkey ir Diddy Kong, Yoshi ir kiti populiariausi

žaidimų herojai. Naujųjų lenktynių vinis, dėl kurio ir gimė toks pavadinimas, yra tas, kad žaidime galima važiuoti dviem veikėjams viename kartinge. Vienas veikėjas tampa vairuotoju, o kitas — „šaudytoju". Važiuojant ir rankiojant įvairiausius dalykėlius, bet kada galima persijungti iš vieno veikėjo į kitą ir taip geriausiai išnaudoti turimą „amuniciją" ir susidariusią situaciją.

Žaidžiant vieno žaidėjo žaidimus, dėl šio pasiskirstymo galima puikiai išnaudoti specialiuosius daiktus, kuriuos gali panaudoti tik tam tikras veikėjas. Be to, nuo jo gali priklausyti ir kartingo valdymas. Pavyzdžiui, važiuojant su sunkiais veikėjais, kaip Donkey Kong, „išimti" posūkius išties nebus taip paprasta. Daug smagesnė ši galimybė žaidžiant dviese. Pasirinkus bendradarbiavimo režimą, vienas žaidėjas vairuoja, o kitas šaudo priešininkus ir sprendžia, kada paleisti į ataką specialiuosius daiktus. Taip pat laiku palinkęs ginklininkas gali padėti geriau įveikti posūkius.

Renkami daiktai ir ginklai gali būti specifiniai kiekvienam veikėjui. Pavyzdžiui, Yoshi kovoja su kiaušiniais, Wario naudojasi bombomis ir panašiai. Visos kovos vyksta tiesiai lenktynėse ir Double Dash!! daugybė aspektų yra labai pažįstamas. Nuo vieno iki keturių žaidėjų gali stačia galva mestis į lenktynes, lėkti aplink trasas, rankioti daiktus, kenksminti priešus ir visad mokytis kuo geriau išnaudoti „būstą".

Dauguma renkamų daiktų paimti iš senųjų dienų. Rasite ir neatremiamas žaibo atakas, ir sekiojančius kiautus, negailestingai besivejančius pirmoje pozicijoje esantį priešininką. Nors ir nepakitę, šie nesustabdomi super ginklai yra tiesiog nepamainomi ir dažnai lemia lenktynių baigtį, nusiųsdami į pražūtį ir nevilti ilgai pirmavusį lenktynininką ir užleisdami poziciją jums, arba atvirkščiai.

Didysis Double Dash!! smagumas prasideda žaidžiant įvairius Grand Prix režimo multiplayer žaidimus. Tai ilgos ir svarbios lenktynės, lemiančios jūsų prestižą. Tačiau ne ką prastesni, jei ne geresni, yra koviniai režimai. Čia rasite tokius žaidimus, kaip Shine Thief (tam tikros saugojimosi lenktynės), sugrįžtantį balionų daužymo režimą ir Bomb-Omb Blast važiavimą, kuris taip priartėja prie Pragaro Žemėje, kaip dar nematėte jokiame Mario Kart žaidime. Žaidėjai važiuoja trasa rinkdami neįtikėtinai atrodančias krūvas bombų ir kaskart pamatę priešininką jomis apmėto.

Kaip bebūtų smagu, kelios šio smagaus lenktynių žaidimo detalės nelabai džiugina. Didžiausias trūkumas — trasų dizainas. Dauguma jų yra labai smagios ir pilnos iššūkių, tačiau kai kurios palyginus negyvos, neturinčios nei įdomesnių „šortkatų", nei kitokių trasos taktinių elementų. Nors dvi kovos režimo trasos turi specialų Spartos iššūkį, viena jų tėra paprasčiausias didžiulio GameCube paviršius, neturintis jokių kliūčių.

Nepaisant kelių nemalonių dalykų, Mario Kart: Double Dash!! yra puikus žaidimas, tikrai vertas dviejų šauktukų pavadinime. Jauniems žaidėjams, anksčiau neprisėdusiems prie Mario kartingų vairo, šis žaidimas bus kartu ir gyvas Nintendo „istorinis vadovėlis". Ragavę klasikos žaidėjai, kiek paniurzgėję dėl „rimtesnio" serijos progreso nebuvimo, nejučiom patys iki ausų pasiners į Shine Thief ar Bomb-Omb Blast režimus ir atleis žaidimui visas nuodėmes :).

IRyčkaI

+ PRIVALUMAI

+ Kiek labiau strateginė dviejų veikėjų schema.
+ Kooperacinis režimas.
+ Pašėlę ir „kabinantys" kovos režimai.

- TRŪKUMAI

- Keletas nesubalansuotų ginklų.
- Kelios nykios trasos.
- Nėra istorijos režimo bei per mažai apdovanojimų.

IŠVADA 79

Jaunesniems žaidėjams tai nepakeičiamas GameCube žaidimas — geresnio nė nereikia. Vyresni, ypač jei žaidė Mario Kart 64 versiją, gali nusivilti naujovių trūkumu ir perskirstytu balansu.

GARSAS 70

Keli veikėjai laido įdomias replikas, tačiau bendrai garso efektai nėra labai įspūdingi.

MUZIKA 68

Nintendo klasikinės, bet labai jau paprastos MIDI melodijos. Nelabai įkvepia.

GRAFIKA 88

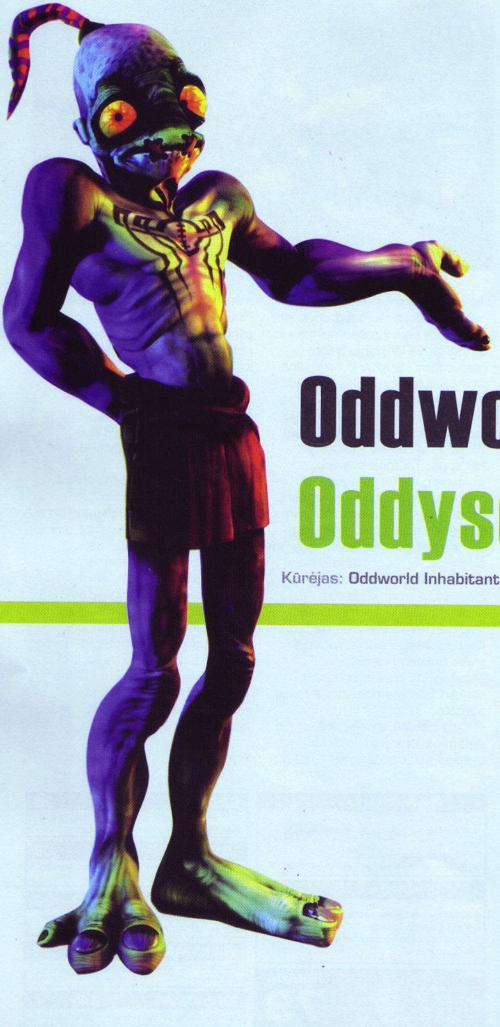
Unikalus, spalvingas ir ryškus paveiksliukas — tai, ko ir tikimės iš Mario žaidimų.

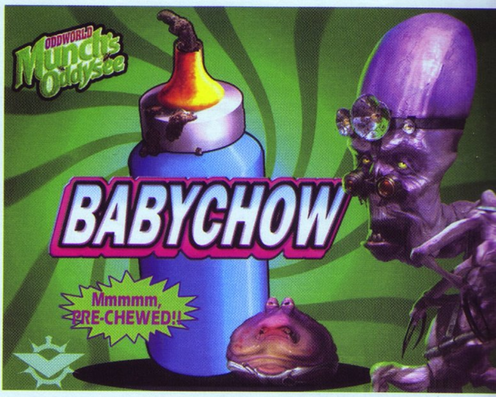
VALDYMAS 83

Pažįstamas, puikiai reaguojantis valdymas.

ĮDOMUMAS 84

Nuostabūs multiplayer režimai, beprotiški koviniai važiavimai, bet vieno žaidėjo režimams trūksta gilumo (istorijos).





Oddworld: Munch's Oddysee

Kūrėjas: Oddworld Inhabitants | Leidėjas: Microsoft | Data: 2002-03-14 | Žanras: platforma

KEISTIEJI NUOTYKIAI TĘSIASI

Kol laukiame keleto labai karštų ir trokštamų Xbox eksliuzyvinių žaidimų (apie kitokius šiame skyrelyje nelabai yra reikalo kalbėti), sugrįžkime prie vieno geriausių žaidimų šiai konsolei, kurį jau dabar drąsiai galima vadinti klasika. Tikriausiai daugelis atsimenate garsųjį Abe iš Ps One laikų. Šis žaidimas buvo pakerėjęs daugelį žaidėjų. Bet tais laikais konsolės nebuvo pajėgios sukurti didesnes žaidimo galimybes, kaip tai galima dabar. Taigi Abe sugrįžo, tik šį kartą į Ms Xbox gretas ir į šviežią, naują 3D aplinką.

Munch's Oddysse — jau trečioji Oddworld žaidimo dalis. Šį kartą visas veiksmas suksis ne apie Abe, kaip buvo ankstesnėse žaidimo dalyse, o apie mažą varliuko formos padarėlį, vardu Munčas. Vargšelis liko vienintelis gyvas savo rasės narys ir, žinoma, bandys atstatyti šią padėtį. Munčui padės draugužis Abe. Trečioji dalis yra perkelta į puikiai atrodančią 3D aplinką, todėl žaidimo galimybės smarkiai prasiplėtė.

Kaip ir anksčiau, teks spręsti įvairias užduotis ir mįsles. Žinoma, atsiradus Munčui, jos žymiai pasikeitė. Žaisdami vienu metu galėsime valdyti Abe ir Munčą. Visas užduotis teks įveikti kartu bendradarbiaujant. Abe — žmogaus formos padaras. Jis greitas, aukštai šokinėja, gali pakelti savo draugus ir įvairius sprogmenis bei turi pasąmonės galių, kuriomis gali užvaldyti

priešininkus. O Munčas labai nerangus, lėtas, neaukštai šoka, bet gali nukrėsti priešininkus žaibu bei plaukioti vandeniu. Taip pat įveikti įvairias kliūtis ir mįsles padės lygiuose stovintys gėrimų stendai :). Jų išgėrę įgysite įvairių jėgos papildų, su kuriais galėsite aukščiau šokti, greičiau bėgti ar netgi tapti nematomi.

Pagrindinė lygių užduotis yra išlaisvinti savo draugus. Abe turės išlaisvinti draugus, paverstus vergais, kurie dažniausiai šluos grindis blogiečių bazėse, o Munčui teks gelbėti narveliuose įkalintus pūkuotukus, kurie atrodo mieli padarėliai, bet pamačius dantukus, praeina noras juos taip vadinti :). Išgelbėjus draugus, dažniausiai teks kartu su jais atverti tam tikras duris, atgaivinti kokį oro kontroliavimo aparatą ar ką nors panašaus. Kartais išlaisvintus padarėlius tiesiog teks teleportuoti į laisvę specialiu aparatu.

Žinoma, išgelbėti savo draugužius nebus lengva, kadangi tam trukdys priešininkų būriai, įvairios sprogstamosios medžiagos, užvertos durys, kurias galima atidaryti panaudojus lygiuose surinktas „pupas“, vanduo, per kurį negali keliauti Abe bei jo draugai, ir dar tuzinas kliūčių. Visas šias kliūtis teks įveikti bendradarbiaujant Abe ir Munčui, kadangi bus galima kalbėti ir komanduoti vienas kitam. Tai viena gražiausių vietų žaidime, kadangi veikėjų balsai, ypač Munčo, sukurti fantastiškai ir padeda įsijausti į dviejų nekaltų padarėlių klajones po pavojų kupiną pasaulį.

Keliaujant tikrai teks stipriai pasukti galvelę. Kartais neįveikę pavojų ir mirę nenusiminkite, kadangi vieną veikėją galėsite atgaivinti kitam padedant. Tereikės tik nueiti į vietą, kurioje atsirado kiaušinis ir vėl ištraukti iš kiaušinio gyvą ir sveiką žaidėją. Lygių veiksmas dažniausia vyks arba žaliose pievose, arba blogiečių bazėse.

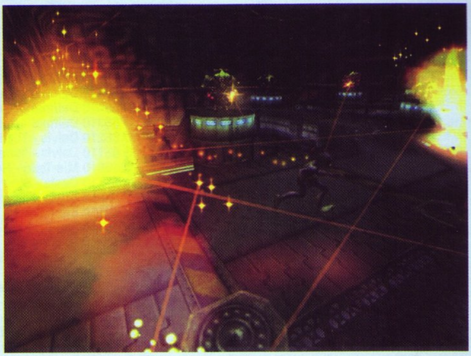
Oddworld taip pat nestokoja ir netradicinių, humoristinių situacijų. Kartą jums teks į narvą sunešioti po pievą išsilakstčiusias vienaakes avis, kovoti su priešininkais, primenančiais Pic-Nik sūrio lazdeles, ar su Munču važinėtis kreivu, cypiančiu invalido vežimėliu. Žaidimo kūrėjai pasistengė sukurti daug juokingų situacijų, kurių pilna ir žaidimo filmukuose. Pavyzdžiui, kai jums keliamą tikslą aiškins didžiulis, storas, žalias padaras, primenantis rasės vadą, kuris pačioje pasakojimo atomazgoje užmigs ir pradės knarkti :).

Oddworld siūlo mums ir keletą paįvairinančių žaidimą misijų, kur, pavyzdžiui, išgėrus bėgimo greitį didinančio gėrimo, teks bėgti pro šimtus jūsų mirties trokštančių greitų blogiečių, kurie vos jus pamatę ims vytis.

Munch's Oddysee garsas standartinis, kaip ir visuose platformeriuose, ir vienintelis pliusas yra veikėjų įgarsinimas, kuris sukurtas tikrai kruopščiai. Kalbant apie grafiką, galima pasakyti, jog ji atrodo gana puikiai, nors ir nėra tokia detali, kokią gali „ištraukti“ Xbox konsolės galimybės. Žinoma, tai, kad žaidimas buvo perkeltas iš niūrios 2D aplinkos į 3D aplinką, yra šauni ir tikrai maloniausia trečiosios dalies naujovė.

Oddworld: Muncn's Oddysee, nors ir persikėlęs į lig šiol nepažįstamą Xbox platformą, išlieka toks pat šaunus, kaip ir ankstesnės šio keisto serialo dalys. Žaidimas išlaikė aukštą kokybės kartelę ir puikiai praplėtė savo žavių savybių sąrašą. Žodžiu, Oddworld yra tiesiog įdomus ir smagus žaisti.

IIDI



+ PRIVALUMAI

- Įdomus siužetas, nors šiek tiek painokas.
- Žaidimas nestokoja humoristinių situacijų.

- TRŪKUMAI

- Nematau ryškių minusų.

IŠVADA 85

Vykęs platformeris su įdomiomis bei galvoti verčiančiomis užduotimis.

GARSAS *Veikėjai įgarsinti puikiai.*	90
MUZIKA *Standartinės platformerių melodijos.*	70
GRAFIKA *Kaip Xbox exclusive žaidimo, galėjo būti geresnė, nors ir taip nėra prasta.*	80
VALDYMAS *Elementarus, lengvai perprantamas*	82
SIUŽETAS *Intriguojantis ir neblogai supainiotas.*	82

PATARIMAI

PSONE KODAI

BEAST WARS TRANSFORMERS

Visus kodus suvesti pauzės metu:
Atrakinti paslėptus veikėjus — laikyti nuspaudus R1 + R2 + L1 + L2 ir suspausti O, X, trikampis, O, O, X, kvadratas.
Padidinti ginklų galią — laikyti nuspaudus L2 ir suspausti: viršun, žemyn, kairėn, dešinėn, trikampis, X, kvadratas.
Pabaigti misiją — laikyti nuspaudus L2 ir suspausti: viršun, žemyn, kairėn, dešinėn, trikampis, X, X, trikampis, dešinėn, kairėn, žemyn, viršun.
Super ginklai — viršun, žemyn, kairėn, dešinėn, trikampis, X, kvadratas.

CIRCUIT BREAKERS

Visus kodus suvesti pauzės metu:
Visos trasos — L1+L2
Geresnis variklis dviejų žaidėjų režime — X + kvadratas + trikampis + O.
Nenugalimunas — L1, L2, L1, L1, L1, L2, L2, L2, O, trikampis, kvadratas, O, trikampis, kvadratas
Lenktyniauti naktį — L1 + L2 + R1 + R2
trasos „aukštyn kojmis" — L1 + R1 + X + žemyn

DESCENT

Kodus suvesti žaidimo metu:
Visi lygiai — trikampis, kvadratas, kvadratas, trikampis, O, O, kvadratas, kvadratas, trikampis, O, kvadratas, kvadratas.
Visi raktai — kvadratas, X, O, trikampis, X, trikampis, trikampis, X, trikampis, X, trikampis, X.
Mega ginklai — trikampis, kvadratas, O, X, trikampis, kvadratas, X, trikampis, kvadratas, X, O, kvadratas.
Nenugalimumas — kvadratas, trikampis, O, kvadratas, kvadratas, trikampis, O, O, kvadratas, trikampis, kvadratas, X.
Turbo — kvadratas, trikampis, O, kvadratas, trikampis, X, kvadratas, X, O, trikampis, kvadratas, X.
Šviesesnis ekranas — kvadratas, trikampis, O, kvadratas, kvadratas, X, O, trikampis, kvadratas, O, X, trikampis.
Keistos spalvos — kvadratas, trikampis, O, kvadratas, kvadratas, trikampis, O, O, kvadratas, trikampis, kvadratas, X, trikampis, X, kvadratas, trikampis.

MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE

Kodus suvesti pauzės metu:
Dievo režimas — kairėn, dešinėn, kairėn, dešinėn, L1, R1, L1, R1
Ekstra gyvybės — kvadratas, žemyn, dešinėn, O, kvadratas, kairėn, viršun, X.
Ekstra pratęsimai — X, viršun, žemyn, trikampis, O, O, O, L1.
Pirmo asmens režimas — L1, viršun, kairėn, trikampis, X, L2, R1, L2.
Lygio pasirinkimas — viršun, žemyn, dešinėn, kairėn, X, X, X, trikampis.

GEX

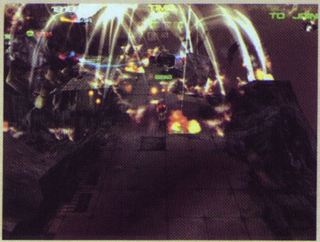
Kodus suvesti pauzės metu:
Nesibaigiančios gyvybės — viršun, O, trikampis, žemyn, dešinėn, kvadratas, žemyn.
Greitis — žemyn, Start, dešinėn, dešinėn, žemyn, viršun, Start.
Super šuolis — X, O, viršun, viršun, žemyn, dešinėn, dešinėn.
Nenugalimumas — X, kvadratas, žemyn, žemyn, viršun, žemyn, dešinėn.
Lygių pasirinkimas — X, kvadratas, X, dešinėn, viršun, kairėn, O, O, žemyn, žemyn.

LOADED

Kodus suvesti pauzės metu:
Nenugalimumas — kvadratas, žemyn, žemyn, kvadratas, žemyn, žemyn.
Visi ginklai — žemyn, dešinėn, žemyn, dešinėn, trikampis.
Praleisti lygį — X, R1, trikampis, R1, kvadratas, O, R2, R2, X, kvadratas, trikampis, X
Daugiau gyvybių — kairėn, žemyn, dešinėn, trikampis, kvadratas, X, O.
Amunicijos atsinaujinimas — žemyn, dešinėn, O, kairėn, dešinėn, O.
Gyvybės atsinaujinimas — kairėn, dešinėn, kairėn, žemyn, žemyn, viršun, trikampis, O arba dešinėn, dešinėn, kairėn, žemyn, žemyn, viršun, trikampis, O.

MICRO MACHINES

Kodus suvesti pauzės metu:
Pakeisti mašinas daiktais — žemyn, žemyn, viršun, viršun, dešinėn, dešinėn, kairėn, kairėn.
Sumažinti kompiuterio valdomų mašinų greitį — O, trikampis, kvadratas, X, O, trikampis, kvadratas, X.
Kameros kampo pakeitimas — kairėn, dešinėn, kvadratas, O, kairėn, dešinėn, kvadratas, O.
Kodus suvesti žaidimo metu:
Priešininkai važiuoja puse greičio — O, X, O, trikampis, kvadratas, X, O, trikampis, kvadratas, X.
Nenuspėjami atsitenkimai — kvadratas, dešinėn, dešinėn, žemyn, viršun, žemyn, kairėn, žemyn, žemyn.
Dvigubas greitis — kvadratas, X, O, kvadratas, trikampis, X, X, X, X.



Alone In The Dark: The New Nightmare

CEDRAC

1) Exploring the Manor

Pradėję žaidimą ant stogų, žygiuokite į Liusės Morton miegamąjį, į kurį pateksite pro atvirą langą. Pasikalbėkite su senute. Susirinkite viską, ką tik įmanoma.

Pasinaudokite žibintuvėliu, kad nubaidytumėte gyvatę.

Eikite į 3 aukštą, į rytinį jo koridorių, kuriame yra du didžiuliai „agregatai". Jų išvengti labai paprasta ir nereikėtų pergyventi, jei paskutinysis smūgis jus užkliudys. Žalos dėl to tikrai bus labai nedaug.

Pasukite į kairę ir eikite pro pirmas pamatytas duris. Jus sutiks dar du „agregatai", todėl pasukite pro kairėje pusėje esančias duris. Eikite koridoriumi iki 3 aukšto sandėlio. Čia pamatysite blyksintį objektą. Pasiimkite jį. Tai raktas.

Grįžkite į 3-ojo aukšto rytinį koridorių ir susiraskite duris, esančias prie šviesos jungiklio. Pasinaudokite raktu.

Nusileiskite spiraliniais laiptais žemyn. Būdamas koridoriuje eikite pro vienintelės neužrakintas duris.

Eikite toliau pro kitas duris ir pasiruoškite pirmajai mini misijai.

Mini misija: The Hunt for Obed

Paprasčiausiai eikite tiesiai (kadangi visos kitos durys bus užrakintos), kol pasivysite profesorių. Jis nusives Aline į Alano Mortono miegamąjį.

Susirinkite viską, ką tik įmanoma.

Nusileiskite į rūsį.

Susirinkite ginklus ir grįžkite į Alano miegamąjį, kur susitiksite su Carnbiu. Jis prastums jus pro ventiliacijos liuką. Prasidės antroji mini misija.

Mini misija: DeCerto's Mirror

Po to, kai DeCerto pasakys jums, ką reikia daryti, eikite pro mažytes duris. Lipkite spiraliniais laiptais ir eikite pro pirmąsias pamatytas duris. Nors kambaryje tamsu, turėtumėte pamatyti duris, vedančias į Alano Mortono studiją. Susirinkite viską, ką tik galite.

Eikite lauk ir koridoriumi tolyn. Ženkite pro dvigubas duris. Priėję kitas duris, eikite į vidų. Kai tik pateksite į „miegamąjį", jau nebegalėsite išeiti. Eikite iki lovos, po to pasukite į kairę.

Susirinkite viską, ką tik galite.

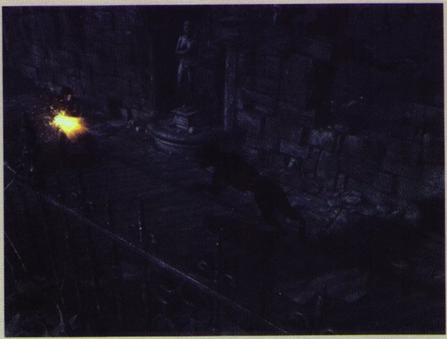
Grįžkite prie dešiniosios lovos pusės ir susiraskite veidrodį.

Jokiu būdu neatiduokite veidrodžio DeCertui, nes kitaip viskas baigsis labai blogai:)

Susirinkite viską, ką tik galite.

Mini misija baigta. Dabar beveik visos durys yra atviros. Eikite į Obedo studiją.

Kai jau būsite vietoje, įsijunkite šviesą. Kai pasirodys Alinos atvaizdas, šaukite į jį, po to bėkite iki kito išėjimo ir atrakinkite jį.



Pasikalbėkite su Liuse Morton.
Susirinkite viską, ką tik įmanoma.
Eikite lauk ir lipkite spiraliniais laiptais į Alano studiją. Bėkite iki stalo. Dings šviesa.
Susirinkite ginklus. Panaudokite Stiklo prizmę ir žibintuvėlį projektoriui. Įjunkite projektorių... Prasidės intarpas.
Susirinkite viską, ką tik galite.

2) Fighting Howard Morton in the Library

Biblioteka turėtų būti neužrakinta. Eikite į ją.
Pasiimkite amuniciją.
Eikite iki knygų lentynos, esančios kairėje. Apžiūrėkite viršutinėje lentynoje esančias knygas. Turėtumėte surasti slaptą valdymo panelę. Surinkite 1991, atsidarys slaptas kambarys. Jame susirinkite viską, ką tik galite.
Slaptajame kambaryje nulenkite svirtį. Viduryje bibliotekos iškils šešiakampis narvas, kuriame gulės Hovardas Mortonas. Laikas kovai. Eikite iš slaptojo kambariuko ir pasiruoškite. Kai tik Hovardas jus „užuos“, nelaukdamas sumalkite jį į miltus:)Ir nesijaudinkite, jei keli smūgiai teks ir jums, tai nieko blogo:)
Kai tik baigsite su Hovardu, apžiūrėkite narvą.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Eikite iš bibliotekos ir pasikalbėkite su Liuse paskutinįjį kartą.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Kai tik baigsite pokalbį, lipkite spiraliniais laiptais į antrąjį aukštą. Eikite pro dvigubas duris į pagrindinę salę. Eliminuokite ten esantį sutvėrimą.
Susirinkite viską, ką tik galite. Sujunkite abi medaliono puses ir gautąjį Saulės medalioną panaudokite ant veidrodžio.

3) Outside the Manor

Eikite į veidrodį, kad pasiektumėte rūsį. Lipkite kopėčiomis. Pasikalbėję su Edenshaw eikite iš šiltnamio.

Mini misija: Howard Morton Chase.

Išėję iš šiltnamio bėkite prie tvoros. Bėkite tol, kol pasieksite kapines. Čia nušaukite du „zombiašunius“.
Susiraskite kriptą, į kurią galima įeiti. Nieko nelaukdamas eikite į ją.

Susiraskite Jeremio kapą ir ženkite į jį.
Susirinkite viską, ką tik galite. Sujunkite žibintuvėlį su metaliniu dangteliu.
Eikite iš kapo ir bėkite iki juodų grotelių. Išspręskite galvosūkį ir atsirakinkite Richardo Mortono kapą. Eikite į jį ir šokite į paviršių.

4) Holding the Fort

Bėkite į šiaurinę vietovės pusę ir lipkite vynuogienojais į viršų. Kai tik būsite viršuje, nusileiskite laiptais žemyn.
Susirinkite viską, ką tik galite. Lipkite per sieną, už kurios yra keletas priešininkų.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Nekreipkite dėmesio į priešininkus ir užbėkite laiptais į viršų, į Obedo Mortono celę.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Iš čia bėkite laiptais žemyn iki pat apačios. Pasukite į kairę, kur turėtų būti „mirusi“ kasimo mašina. Jūsų užduotis — ją „atgaivinti“.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Trys „šuniukai“ bandys jus užpulti, nesinervinkite ir paprasčiausiai nušaukite juos:)
Šalia kasimo mašinos yra laiptai. Jie veda į nedidelę nišą, kurioje yra metalinė dėžė.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Kaip įmanoma greičiau grįžkite į pietinę vietovės dalį. Perlipkite per sieną ir eikite prie nišos, kurioje taip pat yra metalinė dėžė.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Grįžkite prie užrakintų dirbtuvių durų. Pasinaudokite surūdijusiu raktu, kad ten patektumėte.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Eikite tiesiai prie keistos mašinos.
Panaudokite humusą ir metalo liejinį.
Eikite į šiaurinę vietovės dalį.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Grįžkite į celių vietovę ir atsirakinkite neatsidarančias duris.
Observatorijoje užbėkite laiptais į viršų ir įveskite datą 10—31—2001 Tai atidarys nedideles duris. Nusileiskite žemyn ir susirinkite viską, ką tik galite.
Dabar turite grįžti į vietovę, kurioje pradėjote žaisti su 2 kompaktiniu disku.
Grįžkite atgal į observatoriją ir panaudokite naujai gautą daiktą.
Dabar turite visus komponentus, kurių reikia kasimo mašinai. Taigi grįžkite prie jos. Sutaisykite mašiną ir lipkite kopėčiomis iki

pat viršaus.

Panaudokite mažą raktą ir nusileiskite žemyn, ten nulenkite jungiklį. Tai atidarys stogo liuką. Nusileiskite dar vienomis kopėčiomis, ten rasite dar vieną jungiklį. Paspauskite jį.

Mini misija: Race against the clock

Kai tik paspausite jungiklį, pamatysite Hovardą. Taigi jūsų užduotis nužudyti jį. Paprasti ginklai čia nepadės, taigi įviliokite jį į tą vietą, kurioje jis gautų gerą dozę elektros iškrovų.

Kai tik baigsite su Hovardu, prasidės tikroji misija. Išjunkite jungiklį. Po to vėl jį įjunkite. Nekreipkite dėmesio į jokius padarus ir eikite tolyn iki kasimo mašinos. Atsistokite kabinoje.

Panaudokite grąžtą ir eikite į tunelį.

5) The World of Darkness

Iš pradžių susitikite su Carnbiu. Pasikalbėkite su juo ir nuveskite Edvardą ir Aliną pas Alaną Mortoną.

Susirinkite viską, ką tik galite.

Po intarpo bėkite iki Abkanis forto.

Lipkite laiptais į viršų, kol pasieksite forto šventovę. Eikite iki nišos. Eikite iki lentelės ir aktyvuokite koloną.

Eikite į mažą namą, sudėkite visus antspaudus į statulas — taip gausite priėjimą prie viso namo.

Susirinkite viską, ką tik galite.

Grįžkite prie piramidės.

Panaudokite piramidės kūgį. Eikite tolyn, kol pamatysite Alaną Mortoną, besileidžiantį žemyn virve. Jums reikia nusigauti ten ir pasinaudoti ta virve.

6) Obed Morton

Kai tik nusileisite žemyn, susitiksite su Alanu, Alina ir Carnbiu.

Kai Alina suras tiltą, Obedas neleis jo pereiti. Nieko tokio, jei jau negalima eliminuoti Obedo, galima pro jį prabėgti:)

7) The End

Pasinaudokite Statulos galva. Edvardas padarys tą patį. Po to atsidarys išėjimas... Štai ir pabaiga...

CARNBY

0)Alone... in the dark.

Pradėkite bėgti. Pasukite į kairę ir bėkite toliau, kol pasieksite apleistą pašiūrę, kurioje rasite sužeistą žmogų. Pasikalbėję su juo apžiūrėkite pašiūrę.

Susirinkite viską, ką tik galite.

Eikite lauk ir bėkite tolyn, kol pasieksite užrakintus vartus. Juos atidarysite pasinaudoję raktu.

Eikite iki rytinio sodo. Susirinkite amuniciją.

Lipkite laiptais į viršų ir pasukite į kairę. Eliminuokite pasirodžiusius šunis ir užlipkite dar vienais laiptais. Pasisukite į kairę ir eikite iki vartų. Už vartų užsukite vožtuvą. Kai išdžius vandens duobė, esanti už vartų, leiskitės į ją.

Eikite tolyn kanalizacijos vamzdynais ir šaudykite į ten besislapstančias reptilijas. Anksčiau ar vėliau žemė visiškai išdžius. Susirinkite viską, ką tik galite.

1) Exploring the Manor

Jūs esate visai netoli Hovardo Mortono biusto. Apžiūrėkite jį, turėtumėte rasti kodinį užraktą. Suveskite į jį raides HM. Tai paveiks vieną iš paveikslų. Eikite prie to paveikslo ir ištirkite jį.

Susirinkite viską, ką tik galite.

Prie paveikslo turėtumėte rasti spintą. Pastumkite ją į šoną ir eikite į už jos esantį kambarį. Po intarpo apžiūrėkite kairėje pusėje esančią komodą.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Grįžkite į keturių paveikslų kambarį. Nusileiskite laiptais žemyn. Pasukite į dešinę ir eikite pro dvigubas duris. Po pokalbio su Edenshaw, pasukite į dešinę ir eikite iki durų. Eikite vidun.
Susirinkite viską, ką tik galite. Panaudokite Archibalo Mortono gertuvę ant amforos su vandeniu.
Bėkite iki kitų durų ir atrakinkite jas. Eikite į koridorių. Pasukite į kairę ir eikite pro paskutiniąsias duris. Susirinkite viską, ką tik galite.
Eikite pro duris, kurias ką tik praėjote. Viduje turėtų būti sugedęs monitorius. Panaudokite ant jo Archibaldo Mortono gertuvę. Tai atrakins antrąjį paveikslą „keturių paveikslų kambaryje".
Susirinkite viską, ką tik galite.
Grįžkite į 1F koridorių. Pasukite pro kairėje esančias duris. Pakilkite laiptais į viršų. Eikite į 3F vakarinę palėpę.
Panaudokite surūdijusį raktą ir eikite į vidų. Susirinkite viską, ką tik galite.
Eikite lauk pro kitas duris. Eikite pro kitą kambarį. Pasinaudokite laužtuvu ir eikite toliau.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Nusileiskite laiptais žemyn. Eikite pro pirmąsias duris. Susiraskite artimiausias duris, vedančias į 2F ofisą.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Eikite prie stalo ir ištirkite jo stalčius.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Grįžkite į 2F koridorių. Prabėkite pro jį visą ir pasukite į dešinę. Eikite pro dvigubas duris, po to dar pro vienas duris. Čia turėtų būti lova. Susirinkite viską, ką tik galite.
Grįžkite į „keturių paveikslų kambarį". Nusileiskite į 1F koridorių. Pasukite į dešinę ir atsirakinkite dvigubas duris.

2) The Library: Silent Hill revisited

Užbėkite laiptais į viršų. Susirinkite viską, ką tik galite.
Eikite toliau, kol prieisite nedidelę valdymo panelę. Suveskite kodą 3926, tai atrakins slaptą įėjimą. Eikite į nedidelę nišą.
Panaudokite akrobato statulėlę. Jei ją padėsite teisingai, turėtų atsidaryti nedidelis kambarėlis.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Kambarėlyje yra jungiklis, į kurį reikia suvesti kodą. Pabandykite 1692. Tai turėtų atrakinti trečiąjį paveikslą „keturių paveikslų kambaryje". Grįžkite į nišą ir eikite iki pat praėjimo galo.
Ištirkite knygų lentyną, turėtumėte pamatyti vieną knygą, padėtą atskirai nuo kitų. Pastumkite ją ir eikite tolyn. Prie indėno statulos pastumkite dar vieną knygą. Trečiąją knygą pastumkite prie laiptų. Bėkite laiptais į viršų, kadangi paskutinioji knyga, kurią reikia pastumti, yra viršutiniame bibliotekos aukšte.
Pasirodys didžiulis pterodaktilis, kurį reikia nukauti.

1) Iššaukite įspėjamąjį šūvį.
2) Kai pterodaktilis išskleis sparnus, šaukite į jį.
Pakartokite šiuos du žingsnius 5 kartus ir kova bus baigta.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Po kovos pastumkite ketvirtąją knygą. Tai atrakins paskutinįjį paveikslą. Eikite iš bibliotekos. Grįžkite į „keturių paveikslų kambarį". Susirinkite viską, ką tik galite. Kai tik tai padarysite, metalinės lentelės po paveikslais pasikeis. Galėsite suvesti po kodą ant kiekvienos lentelės: 1852, 1874, 1899, 1931.
Kai tik suvesite kodus, atsidarys nedidelis laikrodis. Ištirkite jį.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Pagaliau galite įeiti į dvarą.

3) Outside the Manor

Bėkite tiesiai, kol atsidursite prie dvaro vartų. Atsirakinkite juos. Bėkite atgal iki kitų kodu užrakintų vartų. Kodas yra ant metalinės lentutės, kurią jūs turite turėti.
Eikite į vidų.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Bėkite tiesiai, prie jungties pasukite į kairę. Turėtumėte prieiti kapines.
Alina praneš, kad jai reikia stelės.
Lipkite į lėktuvą.
Susirinkite viską, ką tik galite.
Prieš išlipant iš lėktuvo pasižiūrėkite intarpą. Po intarpo lipkite lauk ir eikite tiesiai iki bažnyčios. Pasukite į dešinę ir susitikite su Alina
Grįžkite į bažnyčią. Prie įėjimo aktyvuokite jungiklį. Tai aktyvuos slaptą įėjimą.
Eikite tiesiai, kol išgirsite triukšmą. Po triukšmo galėsite įeiti į Alano laboratoriją.
Anksčiau ar vėliau susitiksite su Alanu. Po pokalbio jis jus užrakins šioje laboratorijoje.
Darykite viską, ką tik Alina jums lieps. Kai visa tai padarysite, gausite išėjimą į šiltnamį. Susiraskite kopėčias. Užlipkite jomis. Susiraskite statulą, kurią galima pastumti. Nustumkite ją iki pat galo:)
Susirinkite viską, ką tik galite.
Grįžkite atgal prie metalinių durų.

5) The World of Darkness

Pabėgę į priekį rasite virvę, pririštą prie sienos. Pasinaudokite ja.
Dabar galite susitikti su Alanu. Vykitės jį. Dar pasirodys ir Obedas Mortonas. Taigi jau visa minia :)
Turite susirasti dar vieną virvę. Tada nusileiskite žemyn. Kitoje prarajos pusėje yra tunelis, į kurį jums ir reikia patekti.

6) Following the Warrior's path

Užlipkite virvinėm kopėčiom į viršų ir susitikite su Alanu.
Susiraskite į žemę įsmigusią ietį. Kai tik tai padarysite, leiskite Alanui jus atakuoti.
Kai tik jis užpuls, pradėkite šaudyti be atvangos. Kai Alanas sukniubs ant kelių, pribaikite jį...

7) The End

Pasiimkite statulos galvą ir grįžkite į laidojimo kambarį. Kai tik statulos galvą padėsite į vietą, tą patį padarys ir Alina...
Pabaiga :)

PATARIMAI PS2 KODAI

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
Pagrindiniame meniu surinkite šiuos kodus:
Visos trasos — žemyn, R1, R1, R1, R2, R2, R2, kvadratas.
Visos „drag" trasos — dešinėn, kvadratas, kairėn, R1, kvadratas, L1, L2, R2.
Visos „drifting'o" trasos — kairėn, kairėn, kairėn , kairėn, dešinėn, R2, R1, L2.
Visos sprinto trasos — viršun, R2, R2, R2, R1, žemyn , žemyn , žemyn.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
Atrakinami vairavimo manevrai:
Staigus sustojimas — kairėn, dešinėn, arba žemyn + kvadratas, kvadratas, kvadratas.
„Permesti" žemesnę pavarą — žemyn + X, X.
90 laipsnių posūkis — kairėn arba dešinėn + X + O.
Važiuoti dviem ratais — kairėn, dešinėn, kairėn, X, X.
„Nitro" — viršun + X, X, X.

Atrakinami kovos judesiai:
Atakuoti bėgant — Bėgant spausti kvadratas, X, trikampis.
Kombo smūgiai:
kvadratas, trikampis, kvadratas;
X, kvadratas, trikampis;
trikampis, X, kvadratas;
kvadratas, trikampis, kvadratas, trikampis;
X, kvadratas, trikampis, X;
trikampis, X, kvadratas, trikampis.

TONY HAWK'S UNDERGROUND
Meniu pasirinkę „Cheat Codes", surinkite norimą kodą:
Idealus balansavimas — letitslide.
Mėnulio gravitacija — noforce.

SSX 3
Veikėjų atrakinimas:
Atrakinti Churchill — išpildyti 3 viršukalnės „freestyle'ą"
Atrakinti Fat East Myth — 100% visų kalnų statistikose.
Atrakinti Gutless — gauti visus auksinius medalius.
Atrakinti NW Legend — padaryti visus 3 viršukalnės triukus.
Atrakinti Snowballs — padaryti abu viršukalnės triukus.
Atrakinti Stretch — surinkti visus posterius.
Atrakinti Svelte Luther — surinkti visus žaislus.

Jak 2
Veidrodžių pasaulis — žaidimo metu surinkti 15 sferų
Didelių galvų režimas — žaidimo metu surinkti 30 sferų.
Mažų galvų režimas — žaidimo metu surinkti 45 sferas.
Apsikeitimas rasėmis — žaidimo metu surinkti 135 sferas.
Lygių pasirinkimas — žaidimo metu surinkti 145 sferas.
Nesibaigianti amunicija — žaidimo metu surinkti 155 sferas.
Nepažeidžiamumas — žaidimo metu surinkti 175 sferas.

ŽODYNAS RAIDĖ J, K, L

Jaggies
Laiptų efektas grafikoje, kylantis dėl per mažos rezoliucijos, kai netiksliai atkartojama įstriža linija ar kreivė.

Jaguar
Pažangesnė sistema su kartridžu, išleista pramonės pionieriaus *Atari* 1993-aisiais. *Jaguar* turi *Motorola* MC68000 CPU ir du 64 bitų RISC grafinius procesorius. Nors sistema ir buvo galinga, žaidimų jai buvo išleidžiama labai mažai, o išleisti paprastai buvo labai silpni. Keletas *Jaguar* žaidimų: *Tempest 2000*, *Rayman*, *Power Drive Rally*.

Joypad
Valdymo pultelis. Įvedimo įtaisas, veikiantis taip pat, kaip vairalazdė, tik be lazdos. Vietoje to yra kryžiaus formos rodyklių pultas (vadinamas *D-pad*). Kadangi Nintendo turi kryžiaus formos patentą, kituose pulteliuose paprastai kryžius būna apskritime. Taip pat ant pultelio yra du ar daugiau mygtukų.

Joystick
Vairalazdė. Įvedimo įtaisas, susidedantis iš lazdos, bazės ir bent vieno mygtuko (na, išskyrus tokiems žaidimams, kaip *Pac-Man*). Džoistikai būna dviejų tipų: analoginiai ir skaitmeniniai. Analoginės vairalazdės leidžia kompiuteriui suskaičiuoti, kokia kryptimi ir kaip toli stumiama lazda, o skaitmeniniai džoistikai tik nurodo, ar lazda pastumta tam tikra kryptimi, ar ne. Jo išvedami duomenys yra dvejetainiai, todėl mažiau lankstūs.

Katana
Darbinis *Sega Dreamcast* konsolės pavadinimas, japoniškai reiškiantis „kardą".

Latency
Vėlavimas. Reiškia ilgesnį laiko tarpą (lag) nuo duotos komandos nutolusiu įtaisu (pavyzdžiui, konsolės namie) iki tol, kol ji bus įvykdyta (pavyzdžiui, *online* serveryje). Tokia problema kyla *online* žaidimuose, nes žaidėjams reikalingas staigus atsakas ir net menkiausias vėlavimas gali sugadinti žaidimą.

Level
Lygis yra konkretus žaidimo etapas. Ankstyvuose žaidimuose, pavyzdžiui, *Donkey Kong*, kiekvienas lygis buvo beveik pilnas žaidimas su specialia pabaiga. Dabartiniuose žaidimuose lygiai dažnai yra tiesiog praeinami ir neturi atskiros svarbesnės reikšmės. Dažnai panašių lygių grupės sujungiamos į didesnius lygius — pasaulius. Paprastai kuo daugiau lygių turi žaidimas, tuo geriau jis vertinamas.

Licenced Games
Licencijuoti žaidimai. Bet koks žaidimas, paremtas istorija ar veikėjais iš kitų šaltinių, pavyzdžiui kino, komiksų knygos, TV laidos ir pan. Pavyzdžiui: *X-Men'ai*, *Lord of the Rings* žaidimai, *FIFA*, *NBA* serija ir kiti.

Life
Gyvybė žaidime. Nuo gyvybių kiekio priklauso, kiek galėsite toliau tęsti ar kartoti žaidimą žuvę. Gyvybę galima rasti ar jos pasipildyti įvairiais būdais.

Light Gun
Įvedimo įtaisas, sukurtas kaip pistoletas. Ginklas yra sinchronizuotas su ekrano atkūrimo dažniu. Jis taip pat gali jausti, kada taškas, į kurį ginklas nutaikytas, atnaujinamas. Iš šių dviejų duomenų dalių jis nustato, į kurį tašką ginklas yra nutaikytas bet kuriuo metu.

Linear
Linijinis žaidimas, kurį galima pereiti ir įveikti tik tam tikra tvarka. Turite keliauti žaidimu tiesia linija, lyg skaitytumėte knygą. Linijiniai žaidimai paprastai turi ribotus galvosūkius, kurie yra arba ypač sunkūs, arba ypač lengvi.

Load Time
Užkrovimo laikas, per kurį informacija perkeliama iš saugojimo įrenginio (CD, DVD) į RAM atmintį. Ilgi krovimosi laikai atsirado kartu su didelių talpų laikmenomis, kaip CD, ir buvo manoma, kad dėl to kils problemų, tačiau dauguma žaidėjų smarkiai dėl to nesiskundžia.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

GRUODIS

05	THE SUFFERING	MIDWAY	VEIKSMO
05	AGASSI: TENNIS GENERATION	MINDSCAPE	SPORTAS
05	ALIAS	ACCLAIM	VEIKSMO
05	HARRY POTTER AND TPS	EA	NUOTYKIŲ
05	HUGO - BUKKAZOOM	ITE MEDIA	NUOTYKIŲ
05	MAX PAYNE 2: TFOMP	ROCKSTAR	VEIKSMO
05	MEGA RACE 3	MINDSCAPE	LENKTYNĖS
05	METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	VIVENDI	VEIKSMO
05	MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	ATARI	VEIKSMO
05	SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	VEIKSMO
05	TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA	SPORTAS
12	THE SIMS BUSTIN' OUT	EA	SIMSAI

SAUSIS

09	DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY	LENKTYNĖS
16	MAFIA	TAKE 2	VEIKSMO
16	CONAN: THE DARK AXE	TDK	MEDIACTIVE
16	BOMBASTIC	CAPCOM	GALVOSŪKIAI
23	FLIPNIC	UBI SOFT	VEIKSMO
30	ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS	SONY	RPG
30	NFL STREET	EA	SPORTAS

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

GRUODIS

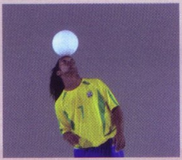
05 CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON
05 FIFA 2004
05 TONY HAWK'S UNDERGROUND
12 BARBIE HORSE ADVENTURES WILD HORSE RESCUE
12 BATTLESTAR GALACTICA
12 CELEBRITY DEATH MATCH
12 GLADIUS
12 GTA DOUBLE PACK (GTA 3 + VICE CITY)
12 HARRY POTTER & THE PHIL. STONE NEXT GENERATION
12 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
12 MANHUNT
12 MAX PAYNE 2
12 METAL ARMS
12ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN
12 SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
12 SWAT GST
12 THE HOBBIT
12 THE SIMS BUSTIN' OUT
12 XIII
19 BATMAN 2 : THE RISE OF SIN TZU
19 GREGORY HORROR SHOW
19 HARRY POTTER & PHIL STONE NEXT GENERATION
19 LOONY TUNES: BACK IN ACTION
19 PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME
19 PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME
19 TOTAL CLUB MANAGER 2004

SAUSIS

02 NEED FOR SPEED UNDERGROUND
16 FLIPNIC
16 MAFIA
23 NFL STREET

TOPAI

PSone



1. FIFA Football 2004
2. Dance:UK
3. Dancing Stage Fever
4. BeyBlades
5. M+M's Shell Shocked
6. Dancing Stage Party Edition
7. Harry Potter and the Philosopher's Stone
8. Pacman World
9. Dancing Stage Euromix
10. The Italian Job

PS2

1. Medal of Honor: Rising Sun
2. FIFA Football 2004
3. Need for Speed Underground
4. The Lord of the Rings - The Return of the King
5. Tony Hawk's Underground
6. The Simpsons: Hit & Run
7. Prince of Persia: The Sands of Time
8. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
9. True Crime: Streets of LA
10. XIII

Xbox

1. Medal of Honor: Rising Sun
2. Counter Strike
3. Project Gotham Racing 2
4. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
5. The Lord of the Rings - The Return of the King
6. FIFA Football 2004
7. True Crime: Streets of LA
8. Total Club Manager 2004
9. Need for Speed Underground
10. Rainbow Six 3

GameCube

1. Mario Kart Double Dash
2. Medal of Honor: Rising Sun
3. Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
4. The Lord of the Rings - The Return of the King
5. Tony Hawk's Underground
6. 1080: Avalanche
7. Need for Speed Underground
8. True Crime: Streets of LA
9. Harry Potter Quidditch World Cup
10. XIII

GBA

1. Pokemon Ruby
2. Harry Potter Quidditch World Cup
3. Finding Nemo
4. Pokemon Sapphire
5. Crash Nitro Kart
6. Mario & Luigi Superstar Saga
7. The Lord of the Rings - The Return of the King
8. Sonic Advance 2
9. Super Mario Bros 3: Super Mario Advance 4
10. FIFA Football 2004